
UNIVERSITY OF TORONTO
3 1761 00631391 0

Digitized by the Internet Archive
in 2009 with funding from
Ontario Council of University Libraries

http://www.archive.org/details/mythologiederalt01tk

Mythologie

der

alten Teutschen u. Slaven,

in Verbindung

mit dem

Wissenswürdigsten aus dem Gebiethe

der

Sage und des Aberglaubens.

Nach alphabetischer Folge der Artikel

herausgegeben

von

Anton Tkány,
Professor der Humanitäts-Classen am k. k. Gymnasium in Znaim.

Znaim, 1827.
Gedruckt bei Martin Hofmann.

SVEUČILIŠNA KNJIŽNICA
K. K. WARASDINER KREUTZER BIBLIOTHEK 6. GRENZ INF. RGMT.

OF TORONTO
DEC
1964
BL
850
M98
1827
V.1

Erste Abtheilung

von

A bis N.

Vorrede.

Der Zweck des vorliegenden Werkes ist kein anderer, als den Freunden des vaterländischen Alterthums das, was über Mythologie, Sage und Aberglauben der Teutschen und Slaven in so vielen, zum Theil sehr seltenen und kostspieligen Werken zerstreut gefunden wird, in einem mäßigen Umfange beisammen, und ohne große Kosten in die Hände zu liefern.

Daß auch das Götterthum der Preußen, die eigentlich zum Finnischen Stamme gehören, in den Inhaltsbereich aufgenommen ward, ist mehr Gewinn als Uebelstand; und rechtfertigt sich besonders dadurch, daß dieses Volk, den Teutschen und Slaven benachbart und verwandt, sowohl in der Religions- als Profangeschichte eine entschiedene Wichtigkeit behauptet.

Was Materialien und Hülfsmittel betrifft, blieb ich freilich größtentheils auf meine eigene Bücher- und Manuskripten-Sammlung beschränkt (eine öffentliche Bibliothek gibt es in meinem Berufsorte nicht); dennoch dürfte hier nichts vermißt werden, was man in einem solchen Werke nach Maaßgabe des Titels und der Billigkeit zu suchen berechtiget ist.

Aus dem kundgegebenen Zwecke und aus der Natur des behandelten Stoffes geht von selbst hervor, daß ich hier nur als Sammler und Herausgeber erscheinen, und auch nur aus diesem Gesichtspunkte beurtheilt werden kann. Eben darum wollte ich Anfangs dem ganzen Texte genaue Citaten unterlegen, und so mich über alles auf das strengste rechtfertigen; allein dadurch würde nur das Werk theurer, und meine Arbeit ohne besondern Nutzen mühsamer geworden seyn. Ich unterließ es daher, und gebe dafür blos die Versicherung, daß ich das Gelieferte aus den bewährtesten und zweckdienlichsten Werken *) gesammelt, und

*) Ich führe hier nur folgende an:

Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa. Von Dr. Franz Jos. Mone. 2 Theile. Leipzig 1822 — 1823.

Tkány, Anton, *ed.*

Mythologie der alten Teutschen u. Slaven. in verbindung mit dem wissenswürdigsten aus dem gebiethe der sage und des aberglaubens. Nach alphabetischer folge der artikel herausgegeben von Anton Tkány ... Znaim, Gedruckt bei M. Hofmann. 1827.

2 v. in 1. 21cm

Imperfect: v. 1, p. 1-2 mutilated.
Bibliography: v. 1, p. vi-vii.

1. Mythology, Germanic. 2. Mythology, Slavic.

31-7911

Library of Congress BL850.T5 293.03

239324 DLC IU InU MB CtY PSt OCl MH ICU

dabei vorzüglich auf die Forschungen der neuern Zeit Rücksicht genommen habe.

Nyerups Wörterbuch der Skandinavischen Mythol. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1816.

Die Edda. Von Friedrich Rühs. Berlin 1812.

Gräters Bragur. I bis VII Band. Leipzig 1791 — 1802.

Desselben Nordische Blumen. Leipzig 1789.

Popow's Slavonische (Slavische) Mythol. — St. Petersb. 1793.

Allgemeines Mythologisches Lexicon. Von Friedrich Mayer. 2 Bde. Weimar 1803 — 1804.

Lieder der ältern oder Sämundischen Edda. Herausgegeben von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1812.

Der Helden Buch. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1811.

Das Nibelungenlied. Von August Zeune. Berlin 1814.

Bedeutung der Nibelungen. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Breslau 1819.

Wöchentliche Nachrichten über das Mittelalter. 4 Bände. Herausgegeben von Dr. Johann Gustav Büsching. Breslau 1817 — 1821.

Deutsche Sagen. Herausgegeben von den Gebrüdern Grimm. 2 Theile. Berlin 1816 — 1818.

Strzedowsky Sacra Moraviae Historia. Solisbaci 1710.

Pessina de Czechorod Mars Moravicus. Pragae 1677.

Altmähren. Von P. Marian Ullmann. 2 Theile. Olmütz 1762.

Wenceslai Hagecii v. Liboschau Böhmische Chronik. Aus Böhmischer Sprache in die Teutsche übersetzt durch Joannem Sandel. Leipzig 1718.

Schon war ich mit dem Ganzen zu Ende, als des Herrn Dr. Vulpius Handwörterbuch der Mythologie der deutschen, verwandten, benachbarten und nordischen Völker (Leipzig 1826) im Buchhandel erschien. Ich ging zwar das Buch durch, änderte aber an meiner Arbeit auch nicht ein Wort, und glaube, daß beide Werke um so füglicher neben einander werden bestehen können, als Herr Dr. Vulpius das Sagenthum, und vieles andere, was in meiner Sammlung zu finden ist, in seine Mythologie nicht aufgenommen hat. Wohl kommt nicht selten Gleiches in beiden Werken vor; allein dies mußte sich ergeben, da oft beiderseits nicht nur die nemlichen Gegenstände behandelt, sondern auch die nemlichen Hülfsmittel benützt worden sind.

Schließlich erinnere ich noch, daß der Buchstab V in allen Skandinavischen Namen wie W ausgesprochen wird.

Znaim im November 1826.

A. T.

A.

Adler. Im Teutschen Heidenthume ist der Adler der Vogel der Weisheit; daher heißt es von ihm in den religiösen Sagen des Volkes, daß er vieles wisse und Sprache besitze. Die Sächsischen Völker hatten ein heiliges Kriegszeichen, worauf ein Löwe, Drache und darüber fliegender Adler als Sinnbild der Stärke, Klugheit und Wirksamkeit beider Tugenden zu sehen war. Bei diesem Zeichen mußte wahrscheinlich der Heereseid abgelegt werden. Der Drache und Adler (sagt Mone nach Witichints Bemerkung) bezeichnen das Tiefste und Höchste im Leben, Gedanken und That, der Löwe die Kraft, die beiden nöthig ist, oder den Willen. Für die symbolische Wichtigkeit dieser Thiergestalten spricht auch der Umstand, daß unter den Wappenfiguren keine so allgemein verbreitet sind als Adler und Löwe. Vorzügliche, und ganz eigene Bedeutsamkeit hat im Skandinavischen Glauben der Adler auf der Esche Ygdrasill (s. d. Art.).

Aeger (der Furchtbare), im Nordischen Glauben der Gott des Weltmeers oder der Ocean selbst, ein Sohn des Riesen Fornjordur (Ur=Erde, Urstoff). Mit seiner Gemahlin Rana (Raub) zeugte er neun Töchter, die alles verschlingenden Stürme und Wogen, die als sogenannte Wellenmädchen (s. d. Art.) folgende besondere Namen führen: Blödughadda, Bylgia, Dröbna, Dufa, Himingläffa, Heffring, Kolga, Raun,

Udur. So dargestellt ist Aeger offenbar eine Elementargottheit, die aus Dichter-Ideen über Natur und Schöpfung hervorging. In einer andern, mehr mythischen Beziehung hingegen führt er den Namen Gymer (Groß), auch Hler, und wird als ein Riese gedacht, der mit der Riesin Auerboda die Tochter Gerda (Gerdur), Freyr's Gemahlin, gezeugt hat. Aeger wohnte auf der Insel Lessö, und war sehr klug und verständig. Einst unternahm er eine Reise nach der Götterstadt Asgard. Die Asen (Götter) nahmen ihn zwar sehr gut auf, brauchten aber doch gegen ihn (nach dem eigenen Ausdrucke der Edda) ihre Hexereien. Als nemlich Abends das Gastmahl begann, erleuchtete Schwerterglanz den ganzen Saal so stark, daß man keiner andern Beleuchtung bedurfte; rund herum waren die Wände, statt mit Teppichen, mit Schildern geschmückt; und in Fülle trank man den köstlichsten Meth. Die Asen, welche diesem Mahle beiwohnten, waren nebst Odin die zwölf Richter: Thor, Niord, Freyr, Tyr, Heimdall, Braga, Vidar, Vale, Uller, Häner, Forsete, Loke. Von den Asinnen waren zugegen: Frig, Freya, Gesion, Idun, Gerda, Sygin, Fulla, Skade. Aegers Tischnachbar war Braga, der ihm bei dieser Gelegenheit vieles von den Thaten der Asen erzählte (diese Erzählungen machen unter dem Titel Bragaradur einen eigenen Theil der prosaischen Edda aus). Beim Abschiede lud nun auch Aeger gegenseitig die Asen nach Verlauf von drei Monaten auf einen Schmaus. Die Götter, theils beleidigt durch diese Großsprecherei, theils hinter der Einladung eine List befürchtend, forschten im Opferblute, ob es dem Riesen auch möglich sey, sie gehörig zu bewirthen; fanden aber, daß er nicht einmal den erforderlichen Kessel zu einem so großen Gastmahle besitze. Nun hielten sie seine Einladung für Spott, und schickten den Gott Thor mit der Forderung an ihn ab, sein Versprechen sogleich zu erfüllen, widrigens er als Spötter und Verächter der Asenmacht gestraft werden würde. Um sich aus der Verlegenheit zu ziehen, verlangte Aeger von Thor einen Kessel; erhielt ihn aber auch, da sich die Götter ein derlei ungeheures Gefäß, das eine Meile tief war, von dem Riesen Hymer zu verschaffen wußten. Jetzt bereitete aber

auch Aeger den Asen ein herrliches Mahl, und setzte sie nicht nur durch dieses allein, sondern auch durch die Art seines Empfanges und seiner Bedienung in volles Erstaunen. Sobald sich nemlich die Gäste niedergelassen hatten, wurde hellglänzendes Gold auf den Fußboden gelegt, welches eben so gut leuchtete als die Schwerter in Asgard; der Trank kam von selbst herbei, und Aegers Diener Fimafenger und Elder übten Wunder der Geschicklichkeit. Die Götter ertheilten dem Riesen, und besonders seinen Dienern die größten Lobsprüche; was den mißgünstigen Loke so sehr verdroß, daß er mit allen Göttern in Zank gerieth, und zuletzt sogar des Riesen Diener Fimafenger erschlug. Dieses Gastmahl sammt dem ärgerlichen Vorfalle mit Loke schildert das Gedicht Lokasenna (Loke's Schmähungen) oder Aegisdrecka (Aegers Trinkgelage), das sich im ersten Theile der Sämundischen Edda befindet.

Agnar, ein Sohn des Skandinavischen Königs Hrödung. Nach dem Tode des Vaters wurde er von seinem jüngern Bruder Geirrod (s. d. Art.) um die Krone gebracht. Ein anderer Agnar war ein Sohn des eben genannten Geirrod; er tröstete den unschuldigen Grimner (d. i. Odin), als dieser von Geirrod gepeinigt wurde.

Ai, ein Zwerg der Skandinavier, der sonst auch Skapidur heißt, und zu jenen Zwergen gehört, die von Svains Haugi nach Orvanga auf Jornvall kamen. S. Zwerge.

Aitwaros oder der Zaungeist war bei den Litthauern fast dasselbe, was bei den Teutschen der Alp (s. d. Art.). Er wohnte hinter Hecken, daher auch sein Name.

Ajkthyrner heißt in der Skandinavischen Mythologie jener wunderbare Hirsch, der die Knospen und Zweige des göttlichen, vor Valhall stehenden Baumes Lerad (Läradur) abfrißt. Aus seinem Geweihe fallen so viele Tropfen in den Brunnen Hvergelmer, daß davon alle Höllenflüße entstehen.

Alberich. S. Nibelungenlied.

Alces oder Alfes, Zwillingsbrüder und Götter der Bruderliebe bei den Germanen. Sie werden als zwei Jünglinge zu Pferde, schön, friedliebend und gastfreundlich gedacht, beinahe wie Castor und Pollux in der Mythologie der Römer (S. Tacit. de morib. Germ. cap. 43). In Klopstocks Ode: der Hügel und der Hain heißt es von ihnen:

Die Zwillingsbrüder Alces graben
In Felsen euch das Gesetz der heiligen Freundschaft.

Alfadur oder Alfader (Allvater), nach der Skandinavischen Mythologie der höchste und älteste aller Götter, der Vater der Götter und Menschen, der Regierer des Weltalls. In seiner Gewalt steht das Größte und Kleinste, das Höchste und Niedrigste. Er schuf Himmel, Erde, Luft und alles, was sich darin befindet. Er bildete den Menschen und gab ihm einen Geist, der leben und nie vergehen soll, wenn auch der Körper in Staub zerfällt, oder zu Asche gebrannt wird. Die Seelen aller guten Menschen sollen leben, und bei ihm seyn in Gimle (Himmel), alle Bösen hingegen werden ihre Missethaten in Nastrond (Ufer der Leichen) büßen. Er herrscht ohne Anfang und Ende, von Ewigkeit zu Ewigkeit. Der Edda zu Folge führt dieser Nordische Urgott folgende zwölf Namen: 1. Alfadur (Allvater). 2. Herrain oder Herrjan (Herr). 3. Nikar oder Hnikar (Sieger). 4. Nikur oder Hnikudr (vielleicht: Geist des Meeres). 5. Fjölnir (Vielwissend). 6. Oski (nach Magnus Olai: der Wünschende). 7. Omi (der Rauschende). 8. Bifledi oder Biblindi (der Bebende, Schnelle). 9. Vidrir (Sieger). 10. Svidrir (Verwüster). 11. Svidor (Verbrenner). 12. Jalg oder Jalkr (vielleicht: Bier-Spender). Mehrere dieser Namen wurden in der Folge auch dem Oberhaupte des neuern Göttergeschlechtes, dem jüngern Odin (s. d. Art.) beigelegt. — Mit echt nordischer Eigenthümlichkeit reihen sich an diese erhabene Idee des Allvaters die Skandinavischen Mythen von Weltentstehung und Weltuntergang. Im Anfange war nichts als ein gränzloser Abgrund, Gi-

nungagap (das Chaos, der leere Raum). Die feurigen und die kalten Theile sonderten sich ab, und bildeten die zwei Welten Niflheim (Nebelwelt) und Muspelheim (Feuerwelt), mit welch' letzterer zugleich Surtur (der Schwarze) entstand, der einst alle Götter besiegen, und die ganze Welt durch Feuer vernichten wird. In Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer voll giftiger Schlangen, aus dem sich zwölf Flüsse (Elivagar, d. i. tropfende Wasser) ergießen. Als diese sich von ihrer Quelle so weit entfernt hatten, daß ihr Gift verhärtete, entstand das Eis, und alle Giftdünste gefroren zu Reif, so daß dadurch der mitternächtliche Theil von Ginungagap ganz ausgefüllt wurde. Aus Muspelheim kam die Hitze bis an das Eis in Niflheim; dieses schmolz, und aus den Tropfen, die durch Allvaters Macht Leben erhielten, entstand der Riese Ymer (die Erdmasse). Als dieser einst schlafend in Schweiß gerieth, wuchsen ihm unter dem Arme ein Männchen und ein Weibchen hervor, und auch seine Füsse zeugten mit einander einen Sohn. So ward Ymer der Stammvater aller Eisriesen oder Hrymthussen. Aus den Tropfen des geschmolzenen Reifes entstand auch die Kuh Audumbla, aus deren Euter vier Milchströme floßen, von denen sich Ymer nährte. Die Kuh aber nährte sich von dem Belecken der salzigen Reifsteine. Als sie dies eines Tages gethan hatte, wuchsen am Abend aus dem Steine Männerhaare, am andern Tage ein Menschenhaupt, am dritten ein ganzer Mann hervor, der Bure hieß. Dessen Sohn Bör zeugte mit Belsta, des Riesen Bergthor Tochter, drei Söhne, Odin, Vile und Ve, und diese wurden in der Folge die Beherrscher Himmels und der Erde. Die Söhne Börs waren gut, die Kinder Ymers bös; beide waren in ewiger Fehde mit einander. Endlich erschlugen Börs Söhne den Eisriesen, und es lief so viel Blut aus ihm, daß darin alle Hrymthussen (Eisriesen) ertranken. Nur einer, Namens Bergelmer (Bergalt), rettete sich mit seiner Familie auf einem Nachen; von ihm stammt nun das ganze spätere Geschlecht der Eisriesen ab. Den Leichnam Ymers schleppten die Söhne Börs mitten in den leeren Raum, und machten daraus die Welt; aus seinem Blute das Meer und die Flüsse, aus sei-

nem Fleisch die Erde, aus seinen Knochen die Berge und Felsen, aus seinen Zähnen die Steine und Klippen, aus seinen Haaren die Pflanzen. Aus seinem Kopfe aber gestalteten sie den Himmel (das Firmament), den sie über die Erde mit seinen vier Enden setzten, an deren jedes sie einen Zwerg stellten, Austre (Ost), Vestre (West), Südre (Süd), Nordre (Nord), welche durch ihr abwechselndes Blasen den Wind bewirken. Die aus Muspelheim herübergeflogenen Funken setzten sie an den Himmel (Fixsterne und Planeten), damit sie sowohl diesen als die Erde erleuchten. Ymers Hirn warfen sie in die Höhe, und machten daraus die Wolken. Die Erde ist rund, außen vom Meere umgeben, dessen Küsten Börs Söhne den Riesen zur Wohnung gaben; die Erde selbst aber sicherten sie gegen den Einfall der Riesen durch eine ringsum gehende Verschanzung, die sie aus Ymers Augenbraunen bauten. Die so verschanzte Erde nannten sie Midgard, und bestimmten sie zur Wohnung für die Menschen, deren Schöpfung gleichfalls ihr Werk ist. Denn als sie einst am Meeresstrande wandelten, fanden sie zwei Holzblöckchen, hoben sie auf, und bildeten daraus zwei Menschen; das Männlein nannten sie Ask oder Askur (Esche), das Weiblein Embla (Erle). Der eine gab ihnen Seele und Leben, der zweite Vernunft und Bewegung, der dritte Antlitz, Sprache, Gehör und Gesicht. In der Sämundischen oder poetischen Edda sind es die drei Götter Odin, Loder (Loke) und Häner, welche auf ihrer gesellschaftlichen Wanderung durch die Welt das erste Menschenpaar nach besagter Art schufen. So heißt es in der Voluspa von Ask und Embla:

Geist besaßen sie nicht,
Eben so wenig Verstand,
Schönheit, Rede;
Farbe gebrach.
Geist gab Odin,
Häner Verstand,
Loder Schönheit
Und liebliche Farbe.

Von diesem Paare stammen alle Menschen in Midgard. Die Wohnungen der Götter aber waren in Asgard, einer Stadt, die sie für sich und ihr ganzes Geschlecht im Himmel erbauten. Tag und Nacht, Sonne und Mond entstanden auf folgende Art. Der Riese Niörvi oder Norve (Finster) hatte eine Tochter, Nat oder Nott (Nacht), schwarz und düster wie ihr Geschlecht. Diese vermählte sich dreimal, und zeugte zuerst mit Nagelfari (Luft, Aether) einen Sohn, Audur (Stoff, Vorrath); dann mit Anar (Bildungstrieb) die Jörd (Erde); endlich aber mit dem Göttersprößling Dellingur (Dämmerung) den Sohn Dagur (Tag), der hell und schön war, wie seines Vaters Geschlecht. Alfadur versetzte Nott und Dagur in den Himmel, gab jedem Roß und Wagen, und ließ sie jeden Tag die Erde umfahren. Nott reitet voran auf ihrem Rosse Rimfari (Dunkelmähne), das jeden Morgen mit dem vom Gebisse herabtriefenden Schaume die Erde bethauet. Dagurs Roß Skinfari (Glänzmähne) erleuchtet mit seiner Mähne Luft und Erde. Mundilfari (Achsebeweger), ein Gestirngott, hatte zwei so schöne Kinder, daß er den Sohn Maani (Mond), und die Tochter Sol oder Sunna (Sonne) nannte, und diese letztere an Glemur, den Gott der Freude, verheirathete. Die Götter, ob diesem Hochmuth erzürnt, nahmen beide Kinder, und versetzten sie in den Himmel. Sol muß die Pferde an dem Sonnenwagen lenken, den die Götter zur Beleuchtung aus Muspelheims Funken schufen; Maani lenkt den Gang des Mondes, und wacht über Ab- und Zuname desselben. Unter dem Bug der Sonnenpferde befinden sich zwei Blasbälge zur Abkühlung; daher die kühlende Morgen- und Abendluft. Die Ursache von dem ununterbrochenem schnellen Laufe der Sonne sind zwei Wölfe. Der eine, Skoll, folgt hinter ihr, und will sie verschlingen, daher sie manchmal vor Angst verfinstert wird; der andere, Hate Hradvitnisson, auch Manegarmur (Mondverschlinger), läuft vor ihr her und will den Mond verschlingen, was endlich auch geschieht. Er sättigt sich mit dem Leben sterbender Menschen, und bespritzt Himmel und Luft mit Blut, wovon ebenfalls Verfinsterungen der Sonne und des Mondes, Sturm und Gewitter entstehen. — Vom Himmel zur Erde

geht die Götterbrücke Bifrost (Regenbogen), an deren Ende der Gott Heimdal Wache hält, und so den Himmel vor einem Einfalle der Riesen schützt. Tief unten liegt Niflheim, die Unterwelt, ihre Beherrscherin ist Hela (Kälte, Tod, Hölle). Dort wohnen bis zum Untergange der Welt alle, die vor Alter oder an Krankheit sterben; die aber im Kampfe fallen, kommen nach Valhalla (Halle der Erschlagenen), einem Pallaste der Götterstadt Asgard, wo sie sich mit Odin an Kampfspielen und Trinkgelagen ergötzen. Aber auch hier dauert diese Art irdischen Lebens nicht ewig, sondern nur bis zur Götterdämmerung, oder dem Untergange der Welt (Ragnarok), nach welchem Alfadur alle Menschen richtet, und die Guten zu sich in das reizende Gimle (Himmel) beruft, die Bösen aber zu den fürchterlichsten und ewigen Strafen in Nastrond (Ufer der Leichen) verdammet. So endet das Drama des Skandinavischen Mythus, der sich uns in allen seinen Theilen als echtes Produkt nordischer Phantasie darstellt; rauh und eisig wie jener Himmel, doch kräftig und sinnvoll, und würdig der urteutschen Selbstheit.

Alfen. S. Elfen.

Alfheim (Elfenland), nach der Skandinavischen Mythologie das Gebiet der Lichtelfen, welches die Himmlischen dem Gotte Frey zum Andenken seines ersten Zahnes verehrten. Die guten Elfen bewohnen diese Region so lange, bis sie nach dem Untergange der Welt die Gegend Vidblain in Gimle beziehen. Die Schwarzelfen wohnen unter der Erde.

Algis, der Götterbothe im Polnischen Heidenthume. Er scheint der Vermittler zwischen den Erdgöttern, Zemopaci (s. d. Art.), und den höhern himmlischen Gottheiten zu seyn.

Ali oder Vali (Kraft, Stärke), im Nordischen Glauben ein Sohn Odins und Rinda's, der in einer Nacht so stark wurde, daß er Hodern, den Mörder Balders, tödten konnte. Er ist überhaupt tapfer im Streite und ein guter Schütz.

Ali, König von Norwegen; er fiel in einem Kriege gegen den von Rolf Kraki's Berserkern unterstützten Schwedenkönig Adils. S. Rolf.

Alleman, ein König der alten Teutschen, und später vergöttert. Einige halten diesen Alleman für einerlei mit dem Herkules der Germanen, dessen Tacitus (De morib. Germ. c. 2.) erwähnt, und den die Teutschen, so oft sie in Krieg zogen, als den stärksten der Männer besangen. Herzog Theodo von Bayern soll bei Regensburg einen Hain an der Donau dem Alleman Herkules, dem Sieger und Gott des Krieges, geweiht haben.

Allermannsharnisch, der Name einer zu den Laucharten gehörigen Pflanze, die nach einem sehr alten Aberglauben vor jeder Verwundung, und selbst vor dem Teufel bewahrt. Die zwiebelartige Wurzel dieser Pflanze ist wie mit einem Harnisch umgeben, daher ihr Name; ihrer abergläubischen Eigenschaften wegen heißt sie auch Heilwurz, Siegwurz.

All-Mon-Acht oder al-Mon-aght (Beobachtung aller Monden) war bei den alten Teutschen, vorzüglich den Sachsen, ein viereckiger Stab, auf welchen sie ihre Beobachtungen über den Mond, seinen Wechsel u. s. w. zeichneten. Segnende Wirksamkeit schrieben sie dem Neumonde zu; daher sie ihre Volksversammlungen meistens um diese Zeit hielten, und niemals, ohne gezwungen zu seyn, vor dem Neumonde eine Schlacht lieferten. Aus All-Mon-Acht soll unser „Almanach" entstanden seyn. Nach Andern rührt diese Benennung von einem gelehrten Mönche her, der im dritten Jahrhunderte in der heutigen Bretagne lebte, und Guinklan hieß. Dieser verfertigte jährlich ein kleines Buch von dem Laufe der Sonne und des Mondes, das in Celtischer Sprache den Titel führte: Diagonon al manah Guinklan (Vorherverkündigungen des Mönches Guinklan). Diesen Titel nun verkürzte man zum bequemern Aussprechen in „Almanach."

Allrunen oder Alraunen nannten die alten Teutschen gewis-

se Frauen, denen sie geheime Wissenschaft, Wahrsagerkunst u. d. gl. zuschrieben. Sie zogen im Lande umher, und ließen bei mancherlei Vorfällen, vorzüglich bei der Geburt künftiger Herrscher, ihre Prophezeihungen hören. Sie hießen auch Truhten oder Druden, und wurden bei Verbreitung des Christenthums als Hexen und Teufelsgenossinnen vielfach zum Feuer verurtheilt. Der Wortbildung nach bedeutet Allrune eine Frau, die viel — die um Geheimniße und Offenbarungen weiß, von all (alles), und runen (wissen), wovon das Stammwort Run, Rune, Raune, d. i. Weisheit, Geheimniß, Offenbarung. Von diesen Zauberfrauen mag auch am wahrscheinlichsten der Aberglaube herrühren, den die alten Teutschen mit den sogenannten Alraunen oder Erdmännchen von jeher trieben, und der vielleicht selbst jetzt noch nicht überall ausgerottet ist. Hierüber in Kurzem Folgendes: Die Alraunen waren kleine Bildnisse von einem halben, höchstens einem ganzen Fuß Länge, die irgend einen berühmten Zauberer oder eine Zauberin vorstellten, und denen man so viel Macht zuschrieb, daß man das Glück oder Unglück der Menschen von ihnen abhängig glaubte. Man machte diese Bildnisse aus den härtesten Wurzeln der Pflanzen, besonders der Mandragora oder Alraunenwurzel, gab ihnen gewöhnlich die weibliche, selten die männliche Körperform, kleidete sie reinlich und verwahrte sie an einem geheimen Orte, von welchem man sie nur nahm, wenn man sie um Rath fragen wollte. Der Aberglaube ließ diese Erdmännchen aus einer Pflanze entstehen, die aus dem Harne wächst, den ein unschuldig Gehenkter unter dem Galgen von sich gelassen. Man wähnte, die Wurzel dieser Pflanze sey ganz einem Menschen ähnlich, wie dies, obgleich fälschlich, von der Mandragora geglaubt ward. Gefährlich ist's — so hieß es — diese Wurzel aus der Erde zu reißen, denn, wenn man dies gewaltsam thut, so läßt sie ein solches Geschrei hören, daß der Herausreißende davon stirbt. Deshalb verstopft man sich die Ohren mit Wachs, bindet die Pflanze an den Schwanz eines schwarzen Hundes, und hält ihm dann ein Stück Fleisch oder Brod vor; der Hund strengt sich an, selbes zu erschnappen, reißt dadurch die Wurzel heraus, fällt aber auch von dem Lärm, den sie dabei macht, todt darnieder. Da jedoch der eigent-

liche Entstehungsgrund dieser Alraunen allzuselten gemacht hätte, so erfand man noch andere Arten ihres Ursprungs; doch immer waren es blos Wurzeln, denen man die nöthige Form zu geben wußte. Wer so glücklich war, ein derlei Alraunchen zu besitzen, erwartete von ihm alle Arten von Gütern, und war gegen jede Gefahr gesichert. Vorzüglich wirkten diese Männchen als die kräftigsten Arzneien. Man badete sie nemlich in Wasser, das hernach nicht blos Krankheiten hob, sondern auch den Frauen Fruchtbarkeit und leichte Entbindung verschaffte; selbst bei Krankheiten der Thiere verfehlte es seine Wirkung niemals. Der Richter, der noch so sehr gegen eine Parthei eingenommen war, wurde ihr günstig, sobald sie nur ein Alraunchen bei sich trug. Auch die Zukunft war diesen Erdmännchen bekannt, und sie offenbarten dieselbe ihren Besitzern entweder durch eine Bewegung des Kopfes, oder auf eine andere verständliche Art. Aus dem Gesagten läßt sich die Aufmerksamkeit erklären, welche man diesen kleinen Götzen erwies. Man zog ihnen alle Neumonde andere Kleider an, legte in das Kistchen, worin man sie verwahrte, Seide und Wolle, damit sie nur recht weich lägen, wusch sie jeden Sonnabend mit Wein und Wasser, und gab ihnen von jeder Mahlzeit zu essen und zu trinken, weil sie sonst wie kleine Kinder schrieen, die Durst oder Hunger haben. — Mehrere Gelehrte stellten Forschungen über den Ursprung eines bei den Teutschen so allgemein verbreiteten Aberglaubens an, und fanden, daß er bis an die Zeiten ihrer frühesten Abgötterei hinaufreicht. Doch kamen gewiß viele von den angeführten Gebräuchen erst in der Folge hinzu, und waren den ältesten Teutschen unbekannt, die vielleicht in den Alraunen blos schützende Hausgötter, wie die Römer ihre Laren, verehrten.

Allsvidur (Allversengend). So heißt in der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; das andere heißt Arvakur (Frühwach). Unter den Bug dieser Pferde setzten die Götter zwei Blasbälge oder Schläuche voll Luft, um sie abzukühlen; daher weht es des Morgens so frisch.

Allvater. S. Alfadur.

Alp heißt in der Geisterlehre der meisten Teutschen Völker ein häßlicher Unhold aus dem Geschlechte der Schwarzelfen (s. d. Art.), der sich Nachts in Gestalt einer Katze, oder eines andern Thieres, ja oft nur als ein lebloser geringfügiger Gegenstand, z. B. als Strohhalm, Nähnadel u. s. w., auf schlafende Menschen legt, und sie durch sein Drücken am Athemholen hindert, so daß die Gequälten unter einer ungeheuren Last zu ersticken glauben. Wahre Ursache dieses krampfhaften Zustandes ist Vollblütigkeit, Schlafen auf dem Rücken, Ueberladung des Magens, und überhaupt alles, was den Blutumlauf stört. An verschiedenen Orten heißt der Alp auch Schröttlein, Mahr, Wichtel, Drud u. s. w. Die Benennung Alp stammt nach Adelung von dem Teutschen Worte Alp (Berg), von welchem auch die Elfen, eigentlich Alfen, ihren Namen erhielten, weil nach der Meinung des Volkes derlei Geister und Kobolde gewöhnlich in Bergen und Hügeln wohnen. Vergl. Drud.

Alphart. S. Heldenbuch.

Altäre. Die Altäre der alten Teutschen waren eigentlich eine Art Opferherd, der sowohl zum Anzünden des Opferfeuers, als auch zu andern bei dem Opfer nöthigen Verrichtungen diente. Sie wurden in geheiligten Hainen, auf Anhöhen und Hügeln erbaut, und bestanden gewöhnlich aus einem platten, breiten Steine, der auf anderen lag, und so einen Tisch vorstellte. Unter dem Altare war eine Höhlung, worein das überflüßige Opferblut gegossen wurde. Rund umher ging eine Einfassung von gelegten Steinen, und in der Nähe befand sich ein Brunnen, Blotkelda oder Blotabrunnen genannt, um bei dem Waschen der Blutopfer gleich Wasser zu haben. Später, da man anfing eigentliche Tempel zu bauen, wurden auch die Altäre weit schöner und kostspieliger aus Stein oder Erz, und mit mannigfaltigen Verzierungen errichtet. Sie standen gegen Morgen-vor der Bildsäule des Gottes, dem der Tempel geweiht war.

Amsvartner heißt in der Skandinavischen Mythologie jener See, in welchem sich die Insel Lyngve befindet, wo der Wolf Fenris mit dem Bande Gleipner gebunden bis zum Untergange der Welt liegen muß.

Amulet (von dem Lateinischen Amoliri, wegthun, abwenden) ist ein Band, Ring, Stein, oder ein anderer Körper, worauf gewisse Figuren oder Charaktere gezeichnet sind, und den man am Halse, Finger oder sonst wo bei sich trägt, um sich damit gegen Krankheiten und Bezauberungen zu schützen. Dieser in Teutschen und Slavischen Ländern noch vor wenigen Jahrzehenden geltende Aberglaube reicht bis in die ersten Zeiten des Heidenthums hinauf, und noch heute haben viele außereuropäische Völker, als die Araber, Chinesen u. a. m. großes Vertrauen darauf. Vergl. Talisman.

Anar, auch Onar (Bildungstrieb, Formkraft), nach der Skandinavischen Mythologie der zweite von den drei Gatten der Riesentochter Nat (Nacht), mit welchem sie die Göttin Jörd (Erde) gezeugt hat.

Andhrimner, nach der Skandinavischen Mythologie der Koch in Valhalla (s. d. Art.), der in dem Kessel Eldhrimner den wunderbaren Eber Sährimner kocht, welcher jeden Abend, nachdem er gekocht und aufgezehrt worden, wieder lebendig wird, um den andern Tag von neuem geschlachtet, gekocht und genossen zu werden.

Andvari. S. Nibelungenlied.

Angeia, eine von den neun Riesenjungfrauen (s. d. Art.), die nach der Skandinavischen Mythologie den Gott Heimdal am Rande der Erde gebaren.

Angerbode (Angstbringerin), im Skandinavischen Glauben eine Riesin, mit welcher der tückische Loke den Wolf Fenris

(Finsterniß), die Weltschlange Jormungandur (Erdgürtel), und die Todesgöttin Hela (Hölle, Tod) gezeugt hat.

Antrimpos, der Meeresgott bei den Preußen und Wenden. Er gehört zu den zwölf Göttern der dritten Ordnung, die man für die Monatsgötter der Preußen hält; ihre Namen sind: Occopirn, Schwayrtix, Ausschweyt, Antrimpos, Potrimpos, Perdoyt, Pergubrios, Pelvit, Perkunos, Pekullos, Pokollos, Puschkayt.

Apfel. Der Apfel ist im Teutschen Glauben ein Bild der nährenden Liebe, die symbolische Mutterbrust, an welcher Götter und Menschen saugen. Nothwendig mußten daher nach der Skandinavischen Mythologie die Asen altern und schwach werden, als ihnen mit der Göttin Iduna zugleich die Aepfel der Unsterblichkeit geraubt wurden. Ueberhaupt sind die Aepfel in religiöser Hinsicht von großer, wenn auch oft übler Bedeutung; man erinnere sich nur an die verderblichen Aepfel der Proserpina, der Eris, der Eva.

Apidome, ein Polnischer Gott, der dem Wechsel der Wohnungen vorstand.

Arfadur, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Arkona, die große Götterstadt und der alte Religionssitz der Wenden auf der Insel Rügen. Swantewit (s. d. Art.) war dort der Hauptgott, und sein Tempel lag auf einer hohen steilen Landzunge im nördlichen Theile des Eilandes. In Arkona hatte sich ein bedeutender Kirchenschatz von edlem Metall, seidenen und anderen Stoffen angehäuft. Denn das Gesetz forderte den dritten Theil der Kriegsbeute für den Landesgott, und überdies mußte jährlich von jedem Kopfe ein Stück Geld zur Landeskirche gegeben werden. Hiezu kamen noch die mancherlei Geschenke auswärtiger Kaufleute und Könige, und die Satzungen, die sie überwundenen Völ-

fern auferlegten. Auch gehörten zu dem Tempel dreihundert Reiter als die heilige Schaar des Gottes, deren ganzer Erwerb und Beute vom Hohenpriester aufbewahrt wurde. Dadurch wird es begreiflich, wie Waldemar I. von diesem Tempelschatze zwölf christliche Kirchen auf Rügen erbauen konnte.

Arvakur (Frühwach) heißt in der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; der Name des andern ist Allsvidur (Allversengend). S. Allsvidur.

Arvodur (Oberhüter), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Asaheim, nach der historischen Ansicht der Skandinavischen Mythologie das ferne Land in Asien am Fluße Tanais oder Don, woher die Asen stammten, und aus welchem sie unter Odins Anführung nach dem Europäischen Norden auswanderten. Die Hauptstadt des Landes war Asgard, d. i. Stadt der Asen. Wahrscheinlich ist Asaheim einerlei mit Gudheim, jenem Staate, den nach einigen Chronikschreibern Odin von seinem Vater Frialaf, Friedleif oder Fredulf ererbte, und dessen Einwohner zwar den Namen Asen führten, ursprünglich aber Gothen oder Alanen waren.

Asamal (Asen- oder Göttersprache) hieß die dichterische Sprech- und Schreibart oder der Styl der Skalden, d. i. der Skandinavischen Dichter. S. Art. Skalden.

Aschan, der erste König der Altsachsen, mit dem sie ihrer Stammsage gemäß aus den Harzfelsen im grünen Walde bei einem Springbrunnen herausgewachsen sind; woher die Redensart kommen soll, daß in Sachsen die Mädchen auf den Bäumen wachsen. Wir finden hierin abermal den mythischen Ursprung aller Teutschen aus der Erde. Tuisto (s. d. Art.) war ein Sprößling der Erde,

der nordische Bure (s. d. Art.) ward aus Salzsteinen herausgeleckt, und Aschan ist nichts anderes als der Eschenmann Ask (s. d. Art.), mit dem die Sachsen aus den Bäumen hervorsproßten, da bekanntlich Ask und Embla (Esche und Erle) das erste Menschenpaar im Nordland gewesen. Den Namen Sachsen erklären einige durch Steine (saxa), und geben als Grund an, weil die Sachsen hart wie Kiesel in der Schlacht gewesen. Die Erklärungsart selbst ist schwerlich richtig, sicher falsch aber ist der angeführte Grund. Will man ja die Hindeutung auf saxa gelten lassen, so wird man sie am füglichsten mit der Beziehung auf die Geburt aus Salzsteinen verbinden.

Asciburg, eine Stadt, die, nach Tacitus, Ulysses am Niederrhein erbaut haben soll, von deren Lage sich aber jetzt nichts mehr ausmitteln läßt. Der Name bedeutet so viel als Eschenburg; weßhalb Mone hier einen Zusammenhang mit der Skandinavischen Esche Ygdrasil annimmt, und Asciburg mit Asgard (s. d. Art.), den Ulysses aber mit Odin für gleichbedeutend hält.

Asen. Die Skandinavische (Nordische) Mythologie begründet ein altes und neues Göttergeschlecht; jenes Vanen, dieses Asen genannt. Die Götter des ältern Stammes führten jedoch wahrscheinlich dieselben eigenen Namen, die wir bei den später eingewanderten Asen finden, da diese letztern bei ihrer Ankunft im Norden die Namen jener ältesten Landesgottheiten auf sich übertrugen; woraus dann jene Verschmelzung der Mythen entstand, die uns so Verschiedenartiges, ja oft sich Widersprechendes von einer und derselben Gottheit erzählen. So wie in der Fabellehre der Griechen und Römer Saturnus als das Oberhaupt der ältern, und Zeus oder Jupiter als jenes der neuern Götterordnung erscheint: eben so scheint in der Skandinavischen Mythologie Odin den Uebergang von dem ältern zu dem neuern Götterthume zu vermitteln. Denn, wie aus dem Gesagten erhellet, muß man nothwendig einen ältern und einen jüngern Odin unterscheiden; der

erstere wurde in den frühesten Zeiten Nordischen Heidenthums höchst wahrscheinlich als Symbol der Sonne allgemein verehrt, der letztere hingegen ist das Oberhaupt des Asenrathes, d. i. der Glieder des neuern Nordischen Mythus (s. Art. Odin). Asen (Asiaten) war also der Name des spätern Göttergeschlechtes, das mit dem jüngern Odin in den Skandinavischen Länderbereich einwanderte, und größtentheils von ihm selbst abstammte. Nordische Chroniken erzählen nemlich, daß in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung, oder vielleicht noch früher, Sigge, eines Asiatischen Volkes (der Asen) Führer, vom Caspischen See und dem Kaukasus her, vermuthlich von den Römern gedrängt, nach dem Norden von Europa vordrang. Nordwestlich vom schwarzen Meere nahm er seinen Zug durch Rußland, das er, der Tradition nach, einem seiner Söhne unterwarf, so wie auch später Sachsen und Franken Söhne von ihm zu Beherrschern erhielten. Durch Cimbrien drang er nach Dänemark vor, das seinen fünften Sohn Skiöld als Gewaltherrn anerkannte, und zog dann nach Schweden, wo Gylfe regierte, der dem kühnen Fremdlinge weichen, und selbst seiner Wunderlehre huldigen mußte. Dort schwang er sich bald zur unumschränkten Herrschaft empor, baute im Mittelpunkte seines ungeheuern Reiches die Residenz Sigtuna, gab neue Gesetze, und führte auch einen neuen Cultus ein. Er selbst nahm nun den Namen Odin an, und gründete die Priesterschaft der zwölf Drottars, die sowohl die Rechtspflege als auch den religiösen Geheimdienst besorgten, und als heilige Seher über die Zukunft Aufschluß ertheilten. Nach Snorro waren die Asen eine Völkerschaft, die in Asien am Flusse Tanais (Don), im Asalande, zu Hause war. Ihre Hauptstadt hieß Asgard (Asgor, Ashoff), und des Landes Oberhaupt Odin. Unter Odins Anführung verließ nun eine Schaar dieser Asen ihr Mutterland, und kam nach vielen Kreuz- und Querzügen in den Norden, wo sie wegen ihrer Kenntnisse und Kunstfertigkeiten von den rohern Bewohnern des Landes für höhere Wesen gehalten, und die Vornehmsten unter ihnen wie Götter verehrt wurden. Dem Mythus der Edda zufolge erschufen die Asen Himmel und Erde, bestimmten den Gang der Sonne und des Mondes, und führten

die Abwechslung von Tag und Nacht ein. Sie bildeten auch die ersten Menschen Ask und Embla, und bauten sich im Mittelpunkte der Welt die Burg oder Stadt Asgard. Nach Vollendung des Baues setzte Odin zwölf Verwalter (die zwölf Diar oder Mächtigen d. i. Asen) ein, die über die Schicksale der Menschen entscheiden, und die nöthigsten Einrichtungen in der Stadt bestimmen sollten. Diese führten nun zuerst die herrlichen Gebäude Valaskjalf und Vingolf auf, legten dann eine Schmiede an, machten sich Hammer, Zange und Ambos, und mit Hülfe dieser alle andere Werkzeuge. Seitdem verarbeiteten sie Metalle, Steine und Holz; besonders aber viel Gold. Alles Hausgeräthe und Pferdgeschirr hatten sie von Gold. Daher hieß diese glückliche Zeit das Goldalter; dauerte aber nur bis zur Ankunft einiger Riesenfrauen aus Jotunheim, nach deren Erscheinen es bald schlimmer wurde. Mone, der die geschichtliche Ansicht der Nordischen Religion verwirft, und sowohl die Vanen als Asen für blos idealische Wesen hält, erklärt die letztern für Monatsgötter, und ihre besondern Wohnungen für Sternbilder. — Ohne Odin, als Oberhaupt des Asenrathes, gibt es zwölf Asen, als: Thor, der Stärkste aller Götter, und Menschen; Balder, der Beste, von glänzender Gestalt; Niord, der den Gang des Windes regiert; Freyr, der Gütigste unter den Asen, der Regen und Sonnenschein gibt; Tyr, Gott der Kühnheit und Unerschrockenheit; Braga, Gott der Dichtkunst und Beredsamkeit; Heimdal, der Wächter des Himmels; Hoder, der Blinde; Vidar, der Verschwiegene; Ali oder Vali, der geschickte Bogenschütze; Uller, ein tapferer Krieger; Forsete, der allen Streit schlichtet. Endlich wird durch eine Art negativer Ausnahme zu den Asen noch Loke gezählt, den die Edda den Verläumder und Afterredner der Asen, den Stifter alles Betrugs, und eine Schande für Götter und Menschen nennt. Die Asinnen oder weibliche Gottheiten heißen: Frigga, Gemahlin des Götterkönigs Odin; Freya, Göttin der Liebe; Iduna, Göttin der Unsterblichkeit; Gerda, Freyrs Gemahlin; Jord (Erde), Thors Mutter, mit Frigga einerlei, und bloße Allegorie für Erde; Rinda, Valis Mutter; Saga, Odins Gesellschafterin; Eira, Göt-

tin der Heilkunde; Gefiona, Göttin der Jungfrauen; Fulla, Vertraute und Dienerin der Frigga; Siöfna oder Siöna, Göttin der Zärtlichkeit; Lofn oder Löbna, Göttin der ehelichen Liebe; Var, Göttin der Treue und Wahrheit, der Gelübde und Schwüre zwischen Ehegatten; Vör, Göttin der Untersuchung und Herzensprüfung, ihr kann kein Geheimniß verborgen bleiben *); Syn, Göttin der Gerechtigkeit; Hlyn, Freundin der Frigga und Beschützerin der Menschen; Snotra, Göttin der Klugheit und Sittsamkeit; Gna, die Botschafterin der Götterkönigin Frigga; Sol, die Sonne; Bil oder Beyla, Freyas Dienerin. Noch gehören hieher die Nornen, Göttinnen der Zeit und des Schicksals, und die Valkyren, Göttinnen der Schlacht, welche die gefallenen Helden nach Valhalla führen, und ihnen dort den Göttertrank reichen. Wie mächtig aber auch alle diese Asen und Asinnen sind, wie unumschränkt sie über Himmel und Erde gebiethen: so können sie dennoch dem Schicksale ihrer Vernichtung am Weltende (s. Art. Ragnarokur) nicht entgehen; nur Alfadur, das einzig höchste, weder an Zeit noch Raum gebundene Wesen, herrscht immerdar und ewig. — Jetzt noch etwas über Ursprung und Bedeutung des Wortes As, Asen. Nach dem bereits Angeführten leitet man Asen am natürlichsten von Asiaten ab, wo es dann die mit dem jüngern Odin aus Asien nach dem Norden eingewanderten Götter des neuern Skaldenhimmels nach ihrer Völkerabkunft bezeichnet. Nach Andern stammt Asen von As oder Es, einem altteutschen Worte, welches das Oberste, Höchste, bedeutet, und sich in dieser Bedeutung noch im Französischen Kartenspiele erhalten hat. Hesychius endlich schreibt, daß Asai bei den Tyrrhenern Dii (Götter) bedeute, und dem Suetonius zufolge wurde der Name Aesar bei den Hetruskern in demselben Sinne gebraucht; mithin ist die Benennung Asen für die Nordischen Götter immer passend, auch wenn diese nicht schon nach ihrer Heimath Asen d. i. Asiaten gewesen wären.

*) Einige halten Var und Vör für eine und dieselbe Göttin.

Asenpferde. Die Pferde, deren sich nach der Skandinavischen Mythologie die Asen bedienten, waren folgende zwölf: Sleipner, das Pferd Odins, es hatte acht Füsse, und war unter allen das beste; Gladr (Munter), Gyller (Goldig), Glenr, Skejdbrimer, Silfrintop (Silberzopf), Siner, Gjel, Falhofner, Guldtoppr (Goldzopf), Letfete; endlich das Pferd Balders, das mit ihm verbrannt wurde, und dessen Name nirgends vorkommt. Von diesen Pferden weiß man blos, daß Sleipner dem Odin, und Guldtoppr dem Heimdal gehörte; wie die übrigen unter die Asen vertheilt waren, ist unbekannt.

Asgard (As=Stadt, As=Burg), nach den Chronikern die Hauptstadt des Landes Asaheim, woher die in den Norden eingewanderten, und später vergötterten Asen (s. d. Art.) stammten; der Edda zufolge aber eine Stadt, die sich die Götter mitten in der Welt zu ihrem Aufenthalt erbauten. Sie ist ungemein groß und prächtig. Ein Glanzmeer strömt von ihren goldenen und silbernen Pallästen, und ewig grünende Bäume, hier und da gepflanzt, erquicken das trunkene Auge. Selbst der Hauptplatz in der Mitte der Stadt ist mit Taxusbäumen besetzt, und führt den Namen Idavöllur (Taxusplatz); mit Fug heißt daher die Stadt auch: die grünende Heimath der Götter. Zu ihren vorzüglichsten Merkwürdigkeiten gehören: 1. Gladsheim (Wonnesitz), eine herrliche Gegend der Stadt, wo sich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Asen und einem Ehrensitze für Odin befindet. Dort steht auch der Pallast Valhalla (s. d. Art.). 2. Vingolf (freundlicher Platz), eine sehr schöne Wohnung, zum Aufenthalt der Göttinnen bestimmt. 3. Valaskjalf, ein großer Pallast für Odin, mit reinem Silber gedeckt. Im Saale hat er den Ehrensitz Hlidskjalf für sich und seine Gemahlin Frigga, von dessen Höhe er über die ganze Welt sieht, und jedes Menschen Thun und Treiben erschaut.

Asinien oder Asinnen sind in der Skandinavischen Mythologie die Frauen im Gefolge der Asen, oder die weiblichen Gottheiten. S. Asen.

Ask oder Askur (Esche) hieß nach der Skandinavischen Mythologie der erste Mensch, welchen Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, aus einem Stückchen Holz erschufen. Mit ihm zugleich bildeten sie auch das erste Weib Embla (Erle).

Asweelenie, eine von den Polnischen weiblichen Hausgottheiten, die sich in den Winkeln des Hauses aufhielt.

Aestar oder Aster. S. Ostar.

Aestjen, eine Teutsche Völkerschaft, die nach Tacitus (German. 45) eine Mutter der Götter verehrten, und das Bild eines Ebers als Amulet bei sich trugen, wodurch sie sich gegen Waffen und Gewalt geschützt glaubten.

Atla, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, die mit Odin am Rande der Welt den Gott Heimdal erzeugten. S. Riesenjungfrauen, Angeia.

Atlaibos, ein Polnischer Hausgott, von dem blos der Name bekannt ist.

Atridr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Audros, der Gott des Meeres und der Flüsse bei den Polen und Schlesiern.

Audumbla, nach der Skandinavischen Mythologie die Kuh, welche entstand, als das Eis in Ginungagap durch die aus Muspelheim sich verbreitende Hitze schmolz. Vier Milchströme ergossen sich aus ihrem Euter, von welchen sich der ebenfalls aus dem geschmolzenen Eis entstandene Riese Ymer, der Stammvater aller Eisriesen, nährte. Die Kuh selbst aber erhielt ihre Nahrung dadurch, daß sie die mit Reif überzogenen Salzsteine leckte. Nachdem sie eines Tages an einem solchen Steine geleckt hatte, kamen

Abends aus demselben Männerhaare hervor, den andern Tag erschien der Kopf, den dritten aber der ganze Mann, der Bure hieß. Dieser zeugte Bör, den Vater der Hauptgötter Odin, Vile und Ve.

Audur (Stoff, Vorrath), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn der Nat oder Nott (Nacht) und des Nagelfari (Luft, Aether).

Auerbode, in der Nordischen Mythologie eine Riesin, Gattin des Riesen Gymer und Mutter der schönen Gerda, mit der sich Freyr vermählte.

Auergelmer (Uralt), nach der Skandinavischen Götterlehre der Großvater Bergelmers (Bergalt), welch letzterer allein mit seiner Familie auf einem Bote entkam, als Börs Söhne das ganze Geschlecht der Hrymthussen (Eisriesen) in dem Blute des von ihnen getödteten Ymer ertränkten. Bergelmers Vater war Thrudgelmer (Starrkalt).

Aukathor. S. Thor.

Aul, der Trank der Skandinavischen Götter; der beste, süßeste Meth, den die Helden in Valhalla mit den Himmlischen trinken. Aus dem Euter einer Ziege, die in Valhalla von den Zweigen des Baumes Lerad frißt, fließt dieses Getränk so reichlich, daß alle Einheriar (Helden) vollauf zu trinken haben.

Aundlang, nach der Skandinavischen Mythologie ein zweiter Himmel, der oberhalb des gewöhnlichen Aufenthaltes der Asen gelegen ist. Der noch höhere dritte Himmel heißt Vidblainn, wo die Lichtelfen wohnen, und wo sich der herrliche, ewige Pallast Gimle (der eigentliche Himmel, oder Bestimmungsort der Seligen nach dem Weltende) befindet.

Aurinia, vielleicht besser Alrinia. Tacitus (de mor. Germ. 8) erwähnt einer Wahrsagerin dieses Namens, welche bei den Teutschen in besonderem Ansehen stand. Einige glauben, es sey dies nicht der Name einer Person, sondern der Name aller Wahrsagerinnen gewesen; Tacitus hätte als Ausländer geirrt, und die allgemeine Benennung zu einer eigenen gemacht. Möglich aber auch, daß eine vorzügliche Magierin so geheißen, und man dann andere Wahrsagerinnen nach ihr benannt habe. Ueberhaupt scheint Aurinia oder Alrinia mit Allrune oder Alraune verwandten Ursprungs, wo nicht gar dasselbe zu seyn. Vergl. Allrunen.

Ausca, die Göttin der Morgen- und Abendröthe bei den Polen und Schlesiern. Sie befindet sich mit den Göttinnen Bezlea und Breksta (Dämmerung und Finsterniß) im Gefolge Peruns. S. Perun.

Auschent oder Ausschweyt, bei den Preußischen Wenden ein Gott, der über Gesundheit und Krankheit der Menschen entschied. S. Antrimpos.

Austheia, eine Göttin der Polen und Schlesier, von der man den Bienen Heil und Glück beim Schwärmen erflehte.

Austre (Ost, Ostwind; ein personificirter physischer Begriff), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche die Götter bei Erschaffung der Welt zur Unterstützung des Himmels an dessen vier Ecken setzten, und die durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind in verschiedenen Richtungen hervorbringen, so wie es ihnen ihr Vorsteher, der Zwerg Vindalf, der beständig am Himmel herumreitet, befiehlt. Die Namen der drei übrigen Zwerge sind: Vestre (West), Südre (Süd), Nordre (Nord).

Auxtheias Vissagist (der allmächtige Gott), soll in dem frühesten Heidenthume die höchste Gottheit der Polen und Schlesier gewesen seyn.

B.

Babilos, ein Gott der Polen, der mit der Göttin Austheia (s. d. Art.) der Bienenzucht vorstand.

Badumna, Göttin der Jagd und der Wälder bei den Gothen und Friesen. Sie wurde mit einem Köcher auf dem Rücken abgebildet.

Bahrrecht. S. Ordalien.

Balder oder Baldur (Kühn), nach der Skandinavischen Mythologie Odins und Frigges Sohn, Gott der Güte und männlichen Schönheit, der Beredsamkeit und rechtlichen Entscheidung. Die Edda nennt ihn den mildesten, weisesten und beredtesten aller Asen. Er ist so überaus anmuthig und reitzend, daß ihm Licht entstrahlt; weshalb auch die weißeste und lieblichste der Nordischen Blumen nach Balders Augenbraunen Baldersbrand oder Baldrian *) heißt. Seine Wohnung, genannt Breidablik (breiter Glanz), ist von allen Götterwohnungen die friedlichste und reinste. Balder wurde vorzüglich in Dänemark verehrt, und bezeichnet die besondere Glaubenslehre dieses Landes, so wie der Begriff Freyr die Religion in Schweden, und Thor die in Norwegen ausdrückt. Alle drei Religionen aber sonderten sich erst später aus der gemeinsamen Religion des Nordlands ab, die mit dem Begriffe Odin bezeichnet wurde. Balder, das Symbol der Güte und Sanft-

---

*) Nach Rühs ist es entweder die Matricaria maritima, die auf Island und den Faröern Baldursbra, in Norwegen Barbrogräs, gewöhnlicher aber Munkekrona heißt; oder die Anthemis cotula (Kamille), die man in Schonen Balsensbro nennt.

muth, scheint keine blutige Opfer gehabt zu haben: ihm war das Pflanzenreich geheiligt, und für seinen Gottesdienst bestimmt. Folgende Mythe von seinem Tode ist eben so bedeutsam als eigenthümlich: Schreckliche Träume von Lebensgefahren, die ihm bevor stünden, ängstigten seit einiger Zeit den guten Balder. Er suchte Beruhigung bei den übrigen Göttern, und diese, ihm alle mit Liebe zugethan, hielten Rath, wie sie ihn vor aller Gefahr zu sichern vermöchten. Odin selbst, ungeachtet er Kraft seines Schervermögens die Zukunft weiß, reitet dennoch zur Hela hinab, um den Geist einer Vole (Wahrsagerin) über Balders Schicksal zu fragen. Frigge hingegen läßt Feuer, Wasser, Luft, Erde, Metalle, Steine, Thiere, so wie alle Krankheiten in Eid nehmen, Baldern nicht zu schaden. Als dies geschehen, und allen bekannt gemacht war, trieben Balder und die Asen im Vergnügen über die abgewendete Gefahr mancherlei Kurzweil. Unter andern stellten sich die Götter in einen Kreis, in dessen Mitte Balder treten mußte, den bei der Gewißheit seiner Unverletzbarkeit jeder mit was immer für Waffen angreifen konnte. Einige schoßen mit Pfeilen auf ihn, andere hieben nach ihm mit dem Schwerte, noch andere warfen ihn mit Steinen; was sie aber auch immer thaten, er trug keinen Schaden davon. Alle hatten ihre Freude daran, nur Loke, der tückische Schadenfroh, hegte Neid und Verdruß. In Gestalt eines alten Weibes wußte er listig von Frigga herauszulocken, daß sie zwar alles beschworen hätte, Baldern nicht zu schaden, doch wüchse westwärts von Valhalla ein kleines Bäumlein, genannt Mistelein, das sie wegen seiner Jugend nicht für nöthig hielt, in Eid und Pflicht zu nehmen. Kaum wußte dies Loke, als er den Misteltein (auch Misteltenrn) aus der Erde riß, und sich damit in die Versammlung der scherzenden Götter begab. Hier fand er den blinden Hoder, Balders Bruder, außer dem Kreise stehend, ging zu ihm, und sprach: „Warum schießest denn du allein nicht auf Baldern?" „Weil ich nicht sehe, wo er ist," antwortete Hoder, „und dann hab' ich auch keine Waffen." „Ich will dir sagen, wo er steht," erwiederte Loke, „wirf nach ihm mit dieser Gerte." Hoder warf, und Balder fiel todt zur Erde. Dies war, wie sich die Edda ausdrückt, das

allergrößte Unglück, das je Göttern und Menschen widerfahren ist. Die Asen blieben wie sprachlos und verloren alle Fassung; einer starrte den andern verwirrt an, und alle athmeten Rache gegen den Urheber, die sie aber wegen der Heiligkeit des Orts nicht sogleich nehmen konnten. Am meisten war Odin von Schmerz und Kummer ergriffen, weil er am besten einsah, welch unersetzlichen Verlust der Himmel durch Balders Tod erlitten. Sobald sich die Götter in etwas erholt hatten, fragte Frigga, wer von ihnen ihre besondere Gunst gewinnen, und zur Unterwelt reiten wollte, um Baldern aufzusuchen, und der Todesgöttin Hela ein Lösegeld für dessen Zurückgabe anzubiethen. Hermode, der Schnelle, Odins Sohn erboth sich dazu, und erhielt zur Beschleunigung seiner Reise Odins achtfüssiges Pferd Sleipner. Dann trugen die Götter Balders Leichnam an den Strand des Meeres, wo sein Schiff lag, das Hringhorne hieß, und außerordentlich groß war. Sie wollten es in die See stoßen, um die Leiche darauf zu verbrennen, allein sie waren nicht im Stande, es von der Stelle zu bewegen. Man schickte daher in das Land der Riesen nach der Zauberin Hirrokin. Diese kam auf einem Wolfe geritten, und hatte Schlangen zu Zügeln. Als sie abgestiegen war, befahl Odin vier Berserkern ihr Reitthier (den Wolf) zu halten; was ihnen aber nicht eher möglich wurde, als bis sie das unbändige Thier zu Boden geworfen hatten. Hirrokin schob nun das Schiff am Vordertheile mit einem so gewaltigen Ruck in die See, daß hinten an den untergelegten Walzen Feuer hervorschlug, und das ganze Land erbebte. Thor, hierüber ergrimmt, griff nach seinem Hammer, und würde der Riesin den Kopf zerschmettert haben, hätten nicht alle Götter für sie um Gnade gebeten. Balders Leichnam ward nun auf das Schiff getragen. Mit ihm zugleich wurde auch seine Gemahlin Nanna, der vor Leid das Herz gebrochen war, auf den Scheiterhaufen gelegt, und dieser dann angezündet. Thor weihte das Feuer mit seinem Hammer Mjölner ein, und da ihm dabei der Zwerg Litur zufällig in die Füße lief, stieß er ihn in die Flammen. Bei diesem so feierlichen Leichenbegängniße war eine zahllose Menge, theils Asen, theils Riesen, Zwerge und verschiedene andere Wesen, zugegen.

Namentlich werden in der Edda angeführt: Odin mit seinen Raben, Frigga, und die Valkyren; Freyr fuhr in seinem Wagen und hatte den goldborstigen Eber Gullinbusti oder Slidrugtanni vorgespannt; Heimdal ritt auf seinem Rosse Guldtoppr (Goldbüschel); Freya fuhr mit ihren Katzen, und ganze Schaaren von Eis- und Bergriesen strömten herbei. Odin warf seinen goldenen Ring Draupner auf den Scheiterhaufen, der hievon die Eigenschaft bekam, daß ihm in der Folge jede neunte Nacht acht eben so schöne Ringe enttröpfelten. Auch Balders Roß sammt allem Reitzeug wurde mitverbrannt. — Inzwischen mußte Hermode auf seiner Reise zur Unterwelt neun Tage und neun Nächte durch dunkle und tiefe Thäler reiten, ohne Licht zu erblicken; bis er zum Höllenfluße Gjal (bitter) kam, über den eine mit schimmerndem Golde belegte Brücke führt. Ein Mädchen, das die Brücke bewacht, und Modgudur (Widersacherin der Götter) heißt, fragte ihn nach Namen und Geschlecht. „Gestern, setzte sie hinzu, ritten fünfmal fünf tausend Todte über die Brücke, und sie donnerte nicht so sehr als unter dir allein; auch hast du keine Todtenfarbe; warum reitest du auf der Bahn der Todten?" Hermode antwortete: „ich suche Baldern. Hast du etwas von ihm in diesen Gegenden gesehen?" — „Er ritt über die Gjallarbrücke," erwiederte Modgudur, „aber der Weg zur Hela geht weiter herab gegen Norden." — Da ritt Hermode weiter, bis er an die Hecke oder das Gegitter kam, welches die Wohnung Helas umgibt. Hier stieg er vom Pferde, und spannte den Gurt fester; saß dann wieder auf, und gab dem Pferde die Sporne, daß es mit einem Sprunge über das Gitter setzte. Er begab sich nun in den Pallast Helved (Wohnung der Hela), wo er seinen Bruder Balder auf der vornehmsten Stelle sitzend antraf, und die Nacht über bei ihm verblieb. Am andern Morgen verlangte er von Hela, daß Balder mit ihm zurück nach Asgard reiten möchte; ihr vorstellend, was für Trauer um Balder die Asen befallen hätte. Hel antwortete, es würde sich jetzt zeigen, ob Balder so allgemein beliebt wäre, als man sagt; denn, wenn alle Dinge in der Welt, sowohl lebendige als leblose, ihn beweinten, solle er Erlaubniß erhalten, wie-

der zu den Asen zurückzukehren; dagegen aber bei Hela bleiben, wenn irgend jemand nur das geringste einwenden oder zu weinen sich weigern sollte. Mit diesem Bescheide ward Hermode entlassen. Balder begleitete ihn aus der Halle, und schickte Odin zum Andenken den Ring Draupner, den dieser bei Balders Leichenfeierlichkeit in die Flammen geworfen hatte. Nanna sandte dagegen der Göttin Frigga ein Kleinod von Bernstein und andern Frauenschmuck, der Göttin Fulla aber einen goldenen Ring. Hermode ritt darauf heim nach Asgard, und verkündete, was er gehört und gesehen. Die Asen schickten nun Boten durch die ganze Welt, mit der Bitte, daß alles sich vereinen möchte, Baldern durch Thränen aus Helas Gewalt zu erlösen. Alle Wesen waren dazu auch leicht zu bewegen; Menschen, Thiere, Bäume, Erde, Steine und alle Metalle vergoßen Thränen, so wie man auch diese Dinge weinen sieht, wenn sie aus der Kälte in die Wärme kommen. Vergnügt über den Erfolg ihrer Sendung kehrten die Boten zurück, fanden aber auf dem Rückwege noch ein Riesenweib, das in einer schwarzen Höhle saß, und Thok (vielleicht Tücke, Bosheit) hieß. Sie baten auch diese, Baldern zu beweinen, erhielten aber Folgendes zur Antwort:

Thok muß weinen
Mit trock'nen Augen
Ueber Balders Tod.
Weder im Leben noch Tode
Hatte ich Gutes von ihm.
Hel behalte ihren Raub.

Dieses Riesenweib Thok soll niemand anderer als der tückische Loke gewesen seyn, der zu Balders und der Asen Verderben jene Gestalt angenommen hatte. (Seine Strafe für diese Unthat besagt der Art. Loke). So muß nun Balder bis zur Götterdämmerung (Ragnarokr) oder dem Weltende in Helas Reich verbleiben. Dann aber, wenn alle Natur wieder geboren wird, entschlüpft auch Balder der Unterwelt, und gesellt sich auf Idas Ebenen zu den wenigen noch übrig gebliebenen Asen, um das neue Asgard,

Gimle (Himmel) genannt, zu bewohnen, und sich ewiglich zu freuen. — Mone gibt uns über Balders Tod und dessen Folgen nachstehende Aufklärung: Vor und nach Balders Tode steht Loke als Verbrechen und Strafe da; und darum war dies Ereigniß so schrecklich für die ganze Welt, weil von nun an der Untergang der Götter und der Welt unvermeidlich wurde. Loke ist die Falschheit, Lüge, Sünde, und überhaupt das Verderben und Uebel in der Welt, das sich aus ihr selbst entwickelt, weil sie aus Geist und Materie zusammengesetzt ist. Darum können, und dürfen ihn die Asen nicht tödten, denn er ist selber die Ursache alles Todes, die nur mit der Welt untergeht. Loke und Odin sind Gegensätze. Balder muß sterben, weil Odin den Ymer (s. d. Art.) erschlagen, und im Vanen-Krieg das erste Blut vergoßen hat. Das that er als Schöpfer, das Höchste, was die Materie und der Geist hervorgebracht, beugte er unter seinen schaffenden Drang; darum muß zur Sühne und Blutrache auch das Beste, was er erzeugt, Balder der Güte unter den Gegensatz, der bei Loke nicht als Schöpfung, sondern als Verderben erscheint, gebeugt werden. Auf Ymers Tod und den Vanen-Krieg folgte die Schöpfung, auf Balders Mord der Untergang der Welt. Balder ist die höchste Vollendung der Göttlichkeit, die Tugend. Loke als Mörder Balders ist die Verführung, die der Tugend nicht selber den Todesstreich beibringt, sondern dem blinden und starken Hasse (Hoder) die Todesruthe gibt, und die Hand führt, der die Tugend ermordet. Balder und Hoder sind Brüder; Güte und Bosheit, Tugend und Laster wohnen in Einer Brust; aber Odin ist auch fähig den dritten Sohn zu erzeugen, den Vali, der den Hoder erschlägt; also die Reue, Buße und Strafe, die den Haß, die Sünde, vernichtet. — Einige Mythographen halten Baldern für den Einen von den Zwillingsbrüdern Alces (s. d. Art.); der andere soll sein Freund Uller, oder sein Bruder Hermode seyn. Mehr mythische Wahrscheinlichkeit spricht für Hermode, weil sich dieser eben so angelegen seyn ließ, Baldern aus der Unterwelt zu befreien, als in der classischen Mythologie Pollux seine brüderliche Liebe zu Kastor durch den zwischen ihnen bestimmten wechselweisen Aufenthalt im Orkus bewies. — Im dritten Buche des Geschichtschreibers Sax-

erscheint der Mythus von Balders Schicksal und Ende in einem mehr historischen Gewande. Auch hier ist zwar Balder Odins Sohn, somit ein Halbgott, allein Hoder tritt als Prinz von Schweden und Dänemark auf. Beide lieben die Nanna, des weisen Gewars Tochter, und führen um ihren Besitz einen blutigen Krieg. In Balders Heere streiten Odin, Thor und alle Asen. Thor schwingt eine sehr große Keule (den Hammer Mjölner), womit er alles zu Boden schlägt. Hoder bemerkt, wie sehr seine Schaar hinschmilzt, rennt eiligst hin, und haut den Schaft ab, so daß die Keule unbrauchbar wird. Jetzt fliehen die Asen. Indessen hätte Hoder dennoch unterliegen müssen, weil kein Schwert den Halbgott Balder verwundete; wären ihm nicht einige Waldjungfrauen (die Nornen; s. d. Art.) mit Rath und That beigestanden, und hätte er nicht von dem wilden Manne Mimring das einzige Schlachtschwert erhalten, womit er Baldern verwunden, und endlich tödten konnte.

Baleiger (Besitzer der Flamme), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Barden. So hießen bei den alten Galliern, Germanen und Britten die Dichter und Sänger, die das Lob der Götter und die Thaten der Helden sangen. Ihre Gesänge, fast immer von der Harfe oder Leyer begleitet, erschallten besonders an Festtagen, und waren ganz dazu geeignet, die Großthaten der Tapferkeit und des Edelmuthes zu verewigen, und die Zeitgenossen zur Nacheiferung zu entflammen. Die Barden zogen mit in den Krieg. Sie feuerten das Heer vor der Schlacht zur Tapferkeit an, schritten den Kriegern zum Kampfe voran, und beobachteten dann die Streitenden, um Stoff für ihre Heldengesänge zu sammeln, die nach dem Zeugnisse des Tacitus die einzige Art von Denkbüchern waren, welche das alte Heldenteutschland besaß. Es mußte ein majestätischer Anblick seyn, sie zu sehen an der Spitze des Heeres, umflattert von dem weiten Gewande, die goldene Harfe in der Hand, mit dem begeisterten Seherblick heiliges Grauen verbreitend. Unverletzbar und heilig war ihre Person, daher auch der hitzigste Kampf gleich stille stand, sobald

sie in die Mitte der Kämpfenden traten. In Irland und den Hebriden, vorzüglich aber in dem Schottischen Hochlande erhielt sich der Galen Ursprache und Sitte, und mit dieser auch der Bardengesang am längsten. Jeder Häuptling hatte Barden in seinem Gefolge. Ein solcher Barde war der berühmte Ossian (s. d. Art.), unter dessen Namen viele Gesänge gesammelt und übersetzt worden sind. Die Schottischen Barden werden auch Kaledonische, und Ossian vorzugsweise der Kaledonische Barde genannt, von den frühern Bewohnern Schottlands, den Kaledoniern, deren Wohnsitze die später aus England verdrängten Galen einnahmen. Bei Einführung der christlichen Religion schaffte Karl der Große die Barden nicht ganz ab, sondern verboth ihnen blos das Lob der heidnischen Götter zu singen; dennoch verloren sie sich bei Ausbreitung des Christenthums immer mehr und mehr, und verschwanden endlich ganz, eben so wie die Druiden oder Priester der Galen, zu deren Kaste sie gehört haben sollen. Die Benennung Barde stammt von dem Germanischen Worte Baren (singen, schreien) ab, und Festus sagt: Bardus Gallice cantor adpellatur, qui virorum fortium laudes canit. Vergl. die Artt. Druiden, Skalden.

Barey (Knospenau), nach der Skandinavischen Mythologie ein Hain, wo Freyr seine Geliebte ūnd nachmalige Gemahlin Gerda zum erstenmal umarmte. S. Freyr.

Barstucke oder Berstucke hießen bei den alten Preußen die Erdmännchen oder Zwerge; sie standen unter dem Zwergenfürst Puschkayt (s. d. Art.).

Bart. S. Haar.

Bauge (Ring), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese und Bruder jenes Suttung, der den köstlichen aus Quasers Blut bereiteten Meth besaß, von welchem alle Dichtkunst und Wohlredenheit kommt. Durch Bauges Zuthun leerte Odin in drei Zügen die drei mit diesem Meth angefüllten Gefäße. S. Quaser.

Baulthor (Bergthor, Bergthörer, Berstron und Bölthorn), ein Urriese (vielleicht Sinnbild eines uranfänglichen Riesengebirges), und Vater der Bestla, die, mit Bör vermählt, Odins Mutter ward.

Bäume. Nicht nur Griechen und Römer hatten ihre Baumgottheiten, Dryaden und Hamadryaden, sondern auch Germanen und Gallier verehrten Bäume, in denen sie sich verschiedene weibliche Gottheiten, Idisien, Elfenjungfrauen u. s. w. eingeschlossen dachten, die mit dem Baume, den sie beschützten, zugleich lebten und starben. Baumgruppen und Haine waren auch die ältesten Tempel der Völker, und besonders stellten die alten Teutschen ihre Götzenbilder nur in geheiligten Hainen, und unter großen, schön gestalteten Bäumen auf. Von diesen war aber die Eiche am meisten geachtet. Denn als unsre Vorfahren anfingen, die Götter nach dem Beispiele der Römer unter menschlicher Gestalt vorzustellen, richteten sie die Bildnisse derselben blos auf Eichbäumen zur Verehrung empor. Der Hauptgötze, dem ein bestimmtes Opfer gebracht wurde, stand hoch erhoben auf einer Eiche, und rings herum standen oft mehr als hundert, ja manchmal an tausend Götzenbilder mit zwei, drei, und noch mehreren Gesichtern. Von der vornehmsten Gottheit war der Opferaltar errichtet; und nie ward ein Opfer begonnen, bevor nicht der Opfertisch mit Zweigen und Blättern von Eichen bestreut war. Selbst die Gewohnheit auf dem Lande, Marien- und sonstige Heiligenbilder an Eichen und andere Bäume zu hängen, kommt gewiß noch von der religiösen Wichtigkeit der Bäume im Heidenthume her. In Dithmarsen (einem Theile von Holstein) sollen mehrere Bäume in besonderer Verehrung gestanden seyn. Am berühmtesten war der Wunderbaum bei der Aubrücke neben Süderheidstedt, von dem es hieß, daß mit seinem Verdorren die Freiheit der Dithmarsen zu Grunde gehen, dann aber eine Elster auf ihm fünf weiße Jungen zum Vorzeichen der Wiedererwerbung der Freiheit ausbrüten würde. Der Baum war sehr groß, soll auch im Winter gegrünet haben, und seine Zweige waren kreuzweis in einander gewachsen, auf welche Art gewöhnlich die Heiden ihre heiligen Bäume zogen, daß

sie die Aeste verschränkten. Merkwürdig ist auch in Holstein die Dreieiche zwischen Spreng und Blumenthal bei Bordesholm, welches drei hart neben einander stehende Eichen sind, von drei großen Felsen umgeben, und wahrscheinlich der Teutschen Götterdreiheit geweihet. Auch bei den Preußen und Litthauern geschah der Gottesdienst unter heiligen Bäumen. Ihre Götter wohnten in Bäumen, vorzüglich in Eichen und Linden. Die heiligen Baumstellen der großen Götter hießen Romowe; jene Oerter aber, wo man blos niedere Geister verehrte, Rykajoth. Die vornehmste Eiche war zu Romowe in der Landschaft Natangen; ihr Stamm soll ungemein dick, und ihre Aeste so breit und dicht gewesen seyn, daß weder Regen noch Schnee durchdringen konnte. Sie blieb auch im Winter grün, und ihre Blätter wurden von Menschen und Vieh als Amulete gegen alles Unglück getragen. Sie wurde von den Christen umgehauen, und an ihrer Stelle das Kloster Dreifaltigkeit erbauet. Die zweite Eiche stand bei dem Städtchen Heiligenbeil, die ebenfalls immer grünte. Nach der Sage hatte das Städtchen seinen Namen daher, weil den Christen, der den ersten Hieb an die Eiche that, sein zurückspringendes Beil verwundete, welches dann die Preußen als ein Wunderbeil an sich brachten, und das Städtlein, das dort gebaut wurde, darnach benannten. Die dritte Eiche stand bei der Stadt Thorn an der Weichsel auf einem Hügel, und war so groß und dicht, daß die Teutschen Christen sie zur Festung gebrauchten. Die vierte war am Flusse Pregel bei der Stadt Welau. Ihre Größe wird, wie Mone sagt, von wahrhaften Augenzeugen fast unglaublich angegeben; denn sie war innen hohl und so weit, daß ein Reiter sich darin tummeln konnte, wie es auch zwei Markgrafen von Brandenburg gethan; sie war nemlich am Grunde 27 Ellen dick. Zu Ende des sechzehnten Jahrhunderts ist sie aus Alter umgefallen, und ihr Verdorren wurde dadurch beschleunigt, daß jeder Fremde, der sie sah, seinen Namen in die Rinde schnitt. Von heiligen Linden kennt man blos jene, die bei dem Dorfe Schakaniken am Flusse Russe stand, unter welcher zu Ende des sechzehnten Jahrhunderts Nachts von abergläubischen Preußen noch heidnische Opfer dargebracht wurden. Auch waren bei den Litthauern

und Preußen ganze Wälder heilig; man durfte darin keinen Baum fällen, nicht jagen noch fischen. So ein Wald soll im Samlande bei dem Dorfe Probeten gewesen seyn. Vergl. Blutbaum.

Baumelfen sind im Teutschen Volksglauben weibliche Elfen (Elfenjungfrauen), die wie die Dryaden der Griechen in Bäumen wohnen, und mit dem Baume, den sie beschützen, zu leben anfangen, und mit ihm zugleich sterben. S. d. Artt. Elfen, Jvidien.

Begräbnisse. S. Todtengebräuche.

Beiggver oder Bügvir, nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Asen Freyr, in dessen Diensten auch Beiggvers Gattin Beila stand. In einem der altnordischen Gesänge sagt er von sich:

Beiggver heiß ich,
Mich nennen den Hurtigen
Alle Götter und Menschen.

Beila. S. Beiggver.

Bela oder Beli (ek belli: ich bin stark), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, den der Gott Freyr im Kampfe mit einem Hirschgeweih erschlug.

Belemnit, eigentlich eine versteinerte Schnecke, die einige Aehnlichkeit mit einem Pfeile hat, daher sie sowohl diesen Griechischen Namen (von βελος der Pfeil) als auch den Teutschen Pfeilstein erhalten hat. Da man ehedem glaubte, daß diese Steine mit dem Blitze auf die Erde fallen, so wurden sie von dem gemeinen Volke auch Donnerkeule, Donnersteine, und von ihrer vorgegebenen Wirkung wider den Alp (s. d. Art.) auch Alpsteine, Alpschosse, sonst aber noch Luchssteine, Teufelskegel, Storchsteine, Rabensteine, Teufelsfinger genannt. Viel=

leicht fielen ähnliche Steinmassen als eigentliche Meteorsteine wirklich aus der Luft herab, was dann leider die Ununterrichteten in ihrem Aberglauben noch mehr bestärkte.

Belenus soll bei den Galliern und Norikern der Sonnengott gewesen seyn; mit mehr Grund hält man ihn für einerlei mit dem Griechischen Apollo, wenigstens sprechen dafür folgende bei Aquileja gefundenen Inschriften:

Apollini Beleno Aug.
in honorem C. Petti.

dann:

Apollini Beleno
C. Aquilejens.
Felix.

Auch zu Venedig und auf der Insel Grado fand man Denkmähler mit seinem Namen Bilienus und Belen. In Teutschland, zu Straßburg und hier und da in den Donaugegenden ist er häufiger als Apollo Grannus bekannt, ein Beiname, den Mone aus der Walisisch-celtischen Religion erklärt. Darin heißt das höchste Wesen, als Sonnengott gefaßt, Grannawr oder Granwyn (schönhaarig), was sowohl dem herabfließenden Haare Apollos, als auch den Strahlen der Sonne entspricht. Nach einigen Versen des Ausonius hießen die Diener dieses Gottes Paterae; er selbst aber soll vorzüglich zu Aquileja, im heutigen Friaul, verehrt worden seyn, von wo erst sein Dienst zu den mehr nördlichen Völkern kam. Ob der Name Belenus von dem Griechischen Worte βελος (Pfeil), oder dem Bretonischen Melen (blond) komme, oder ob dieser Gott mit dem Syrischen Gotte Bel, Belsamen (Sonne) einerlei sey, ist durch den Streit der Gelehrten nicht entschieden. Einige sind sogar der Meinung, Belenus sey niemand anderer als Helenus, des Trojanischen Königs Prianus Sohn, der nach Troja's Zerstörung mit Antenor in den

östlichen Theil Italiens, nicht weit von Aquileja, kam, wo ihn dieser Griechische Heerführer wegen seiner Wahrsagerkunst als einen Gott verehren ließ; daher sey es auch gekommen, daß man ihn mit dem Apollo der Griechen verwechselte. Von den Orakeln des Belen findet man in Gallien deutliche Spuren. Sie betrafen wohl zunächst die Heilung, als die Hauptstärke des Gottes. Das Bilsenkraut, das von ihm den Namen Belinuntia und Apollinaris trug, war eine ihm geheiligte Pflanze, mit deren Safte die Gallier ihre Wurfspieße bestrichen, um sicher das getroffene Wild zu tödten. Im eilften Jahrhunderte trieb man damit noch folgenden Aberglauben: Um bei großer Trockenheit Regen zu bekommen, versammelten die Weiber mehrere Mädchen, von denen sie die jüngste und unschuldigste zur Königin wählten. Diese zog sich nackt aus, und ging mit den andern auf das Feld, um Bilsenkraut zu suchen. Sie mußte es mit dem kleinen rechten Finger bis auf die Wurzel herausreißen, und an das Ende eines Bandes befestigen, das sie an der kleinen rechten Zehe angeknüpft hatte. Jede andere nahm nun einen Zweig, und der Zug ging zum nächsten Bach, während die Königin das Bilsenkraut nachschleifte. Sie trat in das Wasser, und wurde mit den eingetauchten Zweigen bespritzt. Die Gesellschaft ging dann an den ersten Versammlungsort zurück, wobei die Königin immer rückwärts schreiten mußte. — Die Teutsche Benennung Bilsenkraut (altteutsch blos Bilsen) kommt unstreitig von Belen oder Belinuntia, und beweiset, daß der Dienst dieses Gottes sehr weit verbreitet war. So verehrten ihn auch besonders die Oestreicher in Nordgau unter der Gestalt eines Jünglings, der die Harfe oder Cyther schlug; und auch die übrigen Teutschen sollen ihn als einen Jüngling verehrt haben, dessen Haupt mit Sonnenstrahlen umgeben war, und der vor sich ein feuriges Rad hielt. Von Belen scheinen die Ortsnamen Belunum, Beloja, Belgrad abzustammen.

Belsta. S. Bestla.

Ben, der Seegott der alten Sachsen.

Benkis war bei den Polen und Schlesiern der Gott der Reisen; er machte, daß mehrere zusammen eine Reise antraten, die er dann zu beschützen wußte.

Berchtung. S. Heldenbuch.

Bergalt. S. Bergelmer.

Berge waren sowohl im Teutschen als Slavischen Heidenthume häufig der Verehrung der Götter gewidmet. Vorzüglich waren es die Böhmen und Mährer, die ihren Götzendienst und die hiebei üblichen Opfer auf Bergen und Anhöhen zu verrichten pflegten. S. Wischehrad, Kotaucz, Hostin, Radhost, Spielberg, Wawel, Kyffhäuser, Bloksberg.

Bergelmer (Bergalt), nach der Skandinavischen Mythologie der einzige von den Hrymthussen oder Eisriesen, der sich mit seiner Familie auf einem Bote rettete, als dieses ganze Riesengeschlecht in Ymers Blute ertrank. S. Aurgelmer.

Berggeister (Bergmännchen, Wichtel). Fast überall, wo Bergbau getrieben wird, glaubt der gemeine Mann an eine Art Kobolde oder Geister, die im Innern der Berge wohnen, von kleiner Statur sind, und eben deshalb Bergmännchen heißen. Man erblickt sie in den Bergwerken oft als solche kleine Männchen, oder als blaue schwebende Flämmchen, oder erkennt sie wenigstens an ihrem hellen Geklingel. Sie zeigen reichhaltige Anbrüche und Erzadern an, üben aber auch an den Bergknappen allerhand schadenfrohe Neckereien aus, wenn sie von diesen in ihrem Beginnen gestört, oder sonst auf irgend eine Art beleidiget werden. Offenbar sind die Berggeister blos eine Art der Gnomen (s. d. Art.), d. i. der Erdgeister im weitern Sinne des Wortes, aber unstreitig älter als diese, ja vielleicht waren es ursprünglich blos die Erzählungen von Berggeistern, denen die übrigen Arten der Kobolde ihr Daseyn verdanken.

Bergmännchen. S. Berggeister.

Bergriesen sind in der Skandinavischen Mythologie eine bessere Art von Riesen als die Hrymthussen oder Eisriesen. Sie wohnen in Gebirgen, belustigen sich mit der Jagd, beschützen Wald und Gewild, und bewirthen den müden oder verirrten Wanderer in ihren Grotten und Höhlen.

Berserker (Barhemd, Barpanzer, d. i. ohne Panzer: von ber baar, ohne; und serker Hemd, dichterisch für Harnisch), ein Enkel des achthändigen Starkaders und der schönen Alfhilde, soll nach der Skandinavischen Sage ein gefürchteter Kriegsheld gewesen seyn. Er stürzte sich ganz ungeharnischt in jeden Kampf, daher sein Name. Im Kampfe glich er einem Rasenden, seine Wuth ersetzte ihm Harnisch und Waffen. Mit der Tochter des Königs Svafurlam, den er im Kampfe getödtet, zeugte er zwölf Söhne, eben so kühn und wild als er selbst. Auch diese nannte man Berserker, da sie dieselbe Kampfeswuth trieb. Später gab man diesen Namen einer eigenen Klasse Krieger, die um Sold dienten, und gleich den Rottenführern des Mittelalters in Italien (Condottieri) *) und andern Miethsoldaten, gewaltigen Unfug verübten. Sie bebten vor keiner Gefahr, griffen mit unwiderstehlicher Wuth an, und stürzten sich ohne Panzer (daher Berserker) wie rasend in den hitzigsten Kampf. In solche Raserei mochten sie sich durch irgend ein exaltirendes Mittel, etwa wie die Assassinen des Morgenlandes, versetzt haben. In der Folge hat man endlich den Namen Berserker auf wilde, ungeschlachte und wüthige Menschen übergetragen, und jede wilde Kampfeswuth oft Berserkerwuth genannt. S. Berserksgangr.

*) Condottieri hießen in dem schon verschwindenden Mittelalter die Anführer jener Kriegsbanden in Italien, die nicht für ihr Vaterland, sondern nur um Sold und Gewinn den Krieg führten; und daher jeder Parthei, die sie nach Wunsch bezahlte, dienten.

Berserksgangr (Berserkerwuth), die Wuth, mit welcher die Berserker (s. d. Art.) ohne Harnisch, wie die Hunde und Wölfe heulend, die Zähne an den Schilden welzend, mit der Kraft eines Bären oder Stieres über die Feinde herfielen, ohne daß ihnen jemand Widerstand leisten konnte.

Berstron. S. Baulthör.

Berstuk (Waldgeist), im Wendischen Heidenthume ein Waldgott, der an der Spitze aller Waldgeister stand. Die Waldgottheiten der Wenden und Pommern hatten meistens Thiergestalt, und gehörten zu den Schwarzgöttern (s. d. Art.), aber als untergeordnete Wesen. Daher hatte auch Berstuk eine Bocksgestalt, sehr ähnlich einem Satyr, und wird ausdrücklich Zlebog, zornige Gottheit, genannt. Vergl. Czernobog, Zlebog.

Berta, wilde. S. Wilde Berta.

Berwit. S. Swantewit.

Bestla oder Belsta, auch Beilsta, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Bölthorn oder Bergthor, Gattin des Bör, und Mutter der drei ältesten Götter Odin, Vile und Ve, die den Himmel, die Erde und die Menschen erschufen. S. Bör, Bure, Alfadur.

Bezlea, bei den Polen und Schlesiern die Göttin der Dämmerung, die sich mit Breksta (Finsterniß) und Ausca (Morgen- und Abendröthe) im Gefolge Peruns befindet.

Biblindi oder Biflindi (der Veränderliche, Schnelle), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin. Auch der Nordische Urgott Alfadur führte diesen Namen.

Biel war bei den alten Teutschen der Gott des Wachsthums und der Beschützer der Wälder.

Bifi (der Lusterregende), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Bifrost oder Biffraust, auch Bilraust (Luftweg, zitternde Brücke), nach der Skandinavischen Mythologie die Asen- oder Götterbrücke, welche vom Himmel zur Erde geht, und von den Erdensöhnen aus Unkunde der Göttersprache Regenbogen genannt wird. Täglich reiten die Götter über diese Brücke zu ihrer Gerichtsstätte am Urdarsbrunnen. Bifrost ist sehr künstlich und stark gebaut; das Rothe, das wir darin erblicken, ist loderndes Feuer, und schreckt die Eisriesen ab, einen Einfall in das Land der Götter zu wagen. Auch hält am Ende der Brücke Heimdal die Wache, und würde mit seinem alle Welt durchschallenden Horne (Gialderhorn) sogleich Lärm blasen, wenn sich die Riesen dennoch erkühnen sollten, sie zu betreten. Im Weltuntergange werden die Schaaren aus Muspelheim unter Surturs Anführung über die Brücke reiten wollen, doch diese stürzt unter ihnen zusammen, und sie müssen dann mit ihren Pferden über große Flüsse schwimmen, bevor sie auf ihre Feinde, die Asen, stoßen, und mit ihnen handgemein werden. So wie bei den Griechen die Gemeinschaft zwischen Götter und Menschen durch die Götterbothin Iris (Regenbogen) bewirkt wurde, so verband bei den Skandinaviern Bifrost das Himmlische mit dem Irdischen. Ueberhaupt sahen die Sterblichen den Regenbogen von jeher als das mittelnde Band zwischen Himmel und Erde an, was sich selbst aus der Bibel nachweisen läßt.

Bigvör und Listvör, nach der Skandinavischen Mythologie die zwei Höllenjungfrauen, welche das Höllenthor bewachen. Sie sitzen an Helas Thür auf einem schreienden Stuhle. Das eiserne Blut, das ihnen aus der Nase fällt, erzeugt Haß, Zwietracht, Feindschaft und Krieg unter den Menschen.

Bil (Zwischenraum; nach Andern: Ermattung) hieß nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Kindern, welche Mani (der Mond) von der Erde zum Himmel em-

vor koß, als sie von dem Brunnen Byrger gingen, und den Eimer Sägur mittelst der Stange Simul (vielleicht das latein. simul zugleich) auf ihren Schultern trugen. Das andere von diesen Kindern hieß Hvicke oder Huicke (Erhohlung), und der Vater Vildfinur. Sie begleiten den Mond beständig, wie man dieses selbst von der Erde aus sehen kann. Bil und Hvicke (Ermattung und Erhohlung) mit den Zwergen Nyi und Nithi (Neu und Voll) sind offenbar eine Anspielung auf die Ab- und Zunahme des Mondes.

Bileister, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Riesen Farbaute, und Loke's Bruder.

Biisenkraut. S. Belenus.

Bilskirner, der Pallast des Skandinavischen Gottes Thor in dessen Reiche Thrudvanger. Er hatte 540 Gemächer (nach Andern 540 Stockwerke), und war das größte Gebäude der Welt.

Bilweisen. So hießen bei den Schlesiern die Hexen (s. d. Art.).

Bissen, geweihter. S. Ordalien.

Bitterolf. S. Heldenbuch.

Bjelbog, nach Verschiedenheit der Mundarten auch Bjeloi Bog, Bjly Buch und Belbuch (weißer Gott), war bei den Völkern Slavischen Ursprungs, bei den Wenden, Vandalen und den Einwohnern des südlichen Theils am Baltischen Meere der gute Gott oder Geist, der Geber alles Guten, der schützende Genius der Menschheit. Sein Gesicht war blutig und mit Fliegen besetzt, vielleicht um anzuzeigen, daß er alle Geschöpfe ernähre. Die Feste zu Ehren dieses Gottes bestanden in Spielen, Gastmählern und verschiedenen andern Lustbarkeiten. Der Gegensatz von Bjelbog war

Czernobog (schwarzer Gott). Ueberhaupt geht durch alle Slavische Religionen der Dualismus (die Zweiheit), und ist mit den Farbewörtern weiß und schwarz bezeichnet. Alle gute Wesen gehören auf die Seite des weißen Gottes, und haben ihre Gegensätze in dem schwarzen Gotte. Mehrere Schriftsteller vergleichen den Slavischen Dualismus mit dem Persischen, wo Ormuzd das Gute, Ahriman das Böse versinnlicht. Vergl. Czernobog.

Bjes, ein bösartiger Geist, dessen in den Böhmischen Heldenliedern bei Hanka erwähnt wird.

Blakulle soll bei den Friesen und Wenden eine Wassergöttin oder Meernymphe gewesen seyn, die über Meer und Winde Gewalt hatte.

Blidemonat (Blüthemonat), Lenzmonat oder März bei den alten Teutschen.

Blikandiböl (Blick an das Böse, oder: helle Lästerung) heißt nach der Skandinavischen Mythologie die Decke in der Wohnung Hela's oder der Unterwelt. S. Hela.

Blixbuller (Blitzer und Donnerer). Diesen Namen führte der Skandinavische Donnergott Thor bei den alten Diethmarsen im Holsteinischen.

Blödelin. S. Nibelungenlied.

Blödughadda, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Blocksberg oder Brocken, ein hoher Berg in der Grafschaft Wernigerode, der einen Theil des Harzgebirges bildet. Der

Aberglaube in Teutschland hielt diesen Berg für den Hauptversammlungsort der Hexen und bösen Geister, wohin sie zur Nachtzeit, besonders in der Walpurgisnacht, auf verschiedenen Thieren und verwandelten Menschen, auch auf Kehrbesen, Ofengabeln u. s. w. geritten kämen, um hier die Befehle ihres Oberhauptes, des Teufels, zu empfangen, und dann ihre höllischen Tänze und Lustbarkeiten zu feiern. — Die Lage und Beschaffenheit des Broken lassen mit Recht vermuthen, daß hier im Heidenthume eine religiöse Stätte gewesen, und in dem Hexentanze noch die Spur eines nächtlichen, vielleicht von Priesterinnen und Wahrsagerinnen besorgten Gottesdienstes übrig geblieben sey.

Blotamonat (Blutmonat) war bei den alten Teutschen, besonders den Sachsen der Monat November, so genannt, weil man die Opferthiere, welche zur Zeit der Winterwende geschlachtet wurden, in jenem Monate den Göttern gelobte.

Blotgodar. So hießen die Priester im Skandinavischen Norden. Vergl. Art. Priester.

Blotkelda oder Blotabrunnen hieß bei den alten Teutschen der Brunnen, aus dem sie das Wasser zu dem Waschen der Opfer nahmen, und der sich immer in der Nähe des Opferaltars befinden mußte. Vergl. Altäre.

Blut. Im Blute, sagt Mone, ist nach Teutschem Glaubenssatze die Seele, und durch Bluttrank wird sie in einen andern Körper aufgenommen. Darauf gründet sich vielleicht das Wundenaussaugen der Germanischen Frauen (Tacit. Germ. 7.), so wie der spätere Gebrauch, durch Zusammengießen und Trinken des eigenen Blutes ewige, unverbrüchliche Freundschaft zu schließen; auch die Stallbrüderschaft (s. d. Art.) hat den nemlichen Ursprung. Berücksichtigt man nun jenes Wundenaussaugen und das Kriegsleben der Teutschen, die nur blutig auf dem Wahlplatze zu enden wünschten, so kann man bei ihnen mit Recht den Bluttrank als Gegensatz zum

Milchtrank annehmen. Mit Trinken fängt das Leben an, mit Trinken hört es auf, und Milch und Blut sind dann Bilder für die Gegensätze Geburt und Tod. Auf diese religiöse Bedeutung des Trinkens bezieht Mone die Gastfreundschaft, die Berathung bei Trinkgelagen, ja selbst die Trinksucht der Teutschen.

Blutbaum (arbor sanguinum) war bei den Longobarden ein Baum, den sie unweit Benevent auf folgende sonderbare Art verehrten: Sie hingen die Haut eines Thieres daran, ritten dann im schnellsten Laufe von dem Baume weg, so daß einer dem andern vorzukommen suchte; auf einmal wandten sie wieder um, und warfen ihre Spieße auf das Fell, wodurch dann jeder ein kleines Stückchen Haut zum Essen bekam. Offenbar sind in dieser sonderbaren Sitte auch Spuren eines Thierdienstes zu finden. Uebrigens kann Blutbaum auch durch Opferbaum übersetzt werden, denn Blut hieß Opfer, und die heiligen Bäume wurden mit dem Opferblute begossen.

Bluttrank. S. Blut.

Bodn. So hieß nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den drei Gefäßen, in welche die Zwerge Fialar und Galar das Blut des von ihnen ermordeten weisen Quaser auffaßten, und dann mit Honig vermischten. Aus dieser Vermischung entstand der Weisheits- oder Göttertrank Quasersblut. S. Quaser.

Bölthor. S. Baulthor.

Bölverk (Uebelthäter), der Name, den der Skandinavische Hauptgott Odin annahm, als er zu dem Riesen Bauge kam, um diesem den kostbaren Dichtermeth Quasersblut zu entreißen. S. Quaser, Odin.

Bör oder Bore, nach der Skandinavischen Mythologie der Sohn des aus einem bereiften Salzsteine hervorgewachsenen Bure,

und der Gemahl der Riesentochter Bestla, mit der er die drei ältesten Götter Odin, Vile und Ve gezeugt hat.

Bore. S. Bör.

Braga, Brage oder Bragi; nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn Odins und der Frygga, Gott der Weisheit, der Dichtkunst und Beredsamkeit. Nach ihm heißt alle Poesie Bragur, und die Dichter Bragurmänn (Dichtungsmänner). Seine Gemahlin ist Idunna, die Göttin der Unsterblichkeit; seine Harfe heißt Telyn. Auf Bragas Zunge sind die Runen (Buchstaben) eingegraben; nie kann etwas Geistloses oder Gemeines seinen Lippen entschlüpfen. Wenn die in Schlachten gefallenen Helden (Einheriar) nach Valhalla kommen, so müssen ihnen auf Odins Befehl Braga und Hermode entgegen gehen; wo sie dann der erstere mit dem Grusse Valhallas empfängt: Genießet Einheriarfrieden, und trinkt mit den Göttern Meth. Bei Aegers Gastmahl war auch er zugegen, und mußte sich von dem schmähsüchtigen Loke verschiedene Schwächen, vorzüglich Mangel an Tapferkeit, vorwerfen lassen. Braga wird nicht als Jüngling, sondern als erfahrner Mann mit langem Barte vorgestellt, und es liegt ihm überhaupt eine ganz andere Idee als dem Apollo der Griechen zum Grunde. Apollo ist das Sinnbild der weicheren Dichtkunst, die ihre Quelle in den zarten oder feurigen Gefühlen eines jugendlich wallenden Herzens findet; Braga hingegen personifizirt uns jenen männlicheren Gesang, dem nur der Held und der Weise horcht. Vorherrschend ist bei den Griechen die Idee des Vergnügens, das reichlich dem Borne der Dichtung und des Gesanges entquillt; doch bei den Nordern hebt nur der ernstern Rede Vortrefflichkeit, — der Weisheit, des Edelmuths, und der Großthaten Ruhm den Fittig.

Siehst du sie tanzen im rhytmischen Takte lustig und lieblich,
Und mit Attischem Witz würzen das züngelnde Lied;
Hörst du mit Zaubergesäusel erzählen vom mächtigen Eros
Und der Cypria Kunst; — hat sie Apollo gelehrt.

Doch hörst du voll Tugendgefühl,
Wie Wehen im sausenden Eichwald,
Wie Wogen = Gedröhn am Urfels
Ein krieg'risches Lied;
Vernimmst du die Thaten der Vorwelt
Im Sangliods = Hall,
Vergleichbar erschütterndem Donner = Gerolle,
Und reißendem Sturm,
Und dennoch lieblich, wie Lüftchen
Im blumigen Lenze,
Und hell, wie des Himmels
Harmonische Weisen; —
Ha! solchen Heldengesang
Hat Braga gelehrt.

Münchhausen.

In Norwegen mußte nach dem Tode des Königs der Kron=Erbe bei der feierlichen Thronbesteigung so lange auf einem Schemmel oder einer Thronstuffe sitzen bleiben, bis ihm ein gefülltes Trinkhorn, welches Bragafull (Bragavoll) hieß, dargereicht wurde. Nun stand er auf, that das feierliche Gelübde, irgend eine Heldenthat zu vollbringen, und leerte den Becher. Erst dann war ihm gestattet, den Thron zu besteigen. Der Zweck dieser Sitte war wohl kein anderer, als dem künftigen Herrscher recht eindringlich zu machen, wie sehr er Bragas Gaben, Weisheit, Beredsamkeit u. s. w. nöthig hätte, und daß man nur durch Großthaten das verdiente Lob der Dichter, und des Namens Unsterblichkeit erringe. Deshalb mag auch jener Becher den Namen Braga = Becher erhalten haben, wenn nicht Nyerup's Vermuthung richtiger ist, daß diese Benennung von dem Worte Bragr (der Vornehmste) abstamme, mithin Braga = Becher soviel als der vornehmste — oder der Fürsten = Becher bedeute. Noch muß bemerkt werden, daß Braga in Klopstoks Oden auch als Erfinder des Schlittschuhlaufens erscheint, und Uller, dem in der Regel dieses Attribut zukommt, erst von ihm diese Kunst erlernt haben soll.

Bragafull. S. Braga.

Bragarädur (Bragas Rede oder Gespräch). So betitelt sich der zweite, erzählende Theil der von Snorro Sturlason verfaßten prosaischen Edda. Sturlason läßt den Riesen Aeger einen Besuch in Asgard abstatten, und dem Gelage der Götter beiwohnen. Sein Tischnachbar ist Braga, der ihm bei dieser Gelegenheit vieles von der Götter Thaten und Eigenschaften erzählt. Diese Erzählungen nun machen den Inhalt von Bragarädur aus. S. Edda.

Brautbett, steinernes. S. Steinernes Brautbett.

Breidablik (breiter Glanz) ist nach der Skandinavischen Mythologie die friedliche Wohnung des Gottes Balder; sie wird für die schönste und reinlichste im Himmel gehalten. Auf des Palastes Säulen sind Runen eingegraben, kräftig genug, die Todten zu wecken.

Brekšta, Göttin der Dunkelheit und Finsterniß bei den Polen und Schlesiern. Sie befindet sich nebst Ausca (Morgen- und Abendröthe) und Bezlea (Dämmerung) im Gefolge Peruns.

Breysing oder Brising, nach der Skandinavischen Mythologie ein goldenes Kleinod, vermuthlich ein Halsgeschmeide der Göttin Freya, welches vier Kunstschmiede des Zwergengeschlechtes verfertigt hatten, das aber Loke stahl, um es dem Gotte Odin zu geben.

Brimner heißt nach der Skandinavischen Mythologie ein Saal in dem neuen Himmel Gimle, wo es die Fülle guter Getränke gibt. In diesem Saale werden nach der Weltvernichtung die Helden Valhallas wohnen, und so wie in Valhalla den köstlichen Göttermeth trinken.

Brok. S. Sindri.

Brosnuha-cath (Begeisterung zum Kriege) hieß der Ge-

sang, mit welchem die vornehmeren Barden der Teutschen Vorwelt das Heer am Vorabend der Schlacht zur Tapferkeit anfeuerten.

Brunhild. S. Nibelungenlied.

Brünn. S. Perun, Krasopani, Lindwurm.

Brutpfennig oder Heckegroschen nennt der Aberglaube jenen Pfennig oder Groschen, der die Eigenschaft besitzt, daß er alle und jede Nacht einen gleichen ausbrütet. Er wird nur mit Teufelshülfe auf folgende Art gewonnen. Man geht am Weihnachtsabend auf einen Scheideweg im Freien, legt dreißig Pfennige oder auch Groschen, Thaler u. s. w. in einen Kreis neben einander, und zählt die Stücke vorwärts und rückwärts. Dies Zählen muß gerade in der Zeit geschehen, wenn man zur Mette läutet. Dabei sucht nun der Teufel durch allerhand schreckliche Erscheinungen von glühenden Oefen, seltsamen Wagen, und hauptlosen Menschen den Zählenden irre zu machen. Irrt nun dieser, oder stockt nur im geringsten, so wird ihm der Hals umgedreht, und er ist des Teufels Beute; hat er aber richtig vor- und rückwärts gezählt, so wirft der Teufel zu den dreißig Stücken das ein und dreißigste in gleicher Münze hin; und dieses ist der gewünschte Brut- oder Hecke-Pfennig, Groschen, Thaler, u. s. w.

Brynhildur. S. Nibelungenlied.

Budintaia gehörte zu den weiblichen Hausgottheiten der Polen; ihr Geschäft war, die Menschen zur gehörigen Zeit aus dem Schlafe zu wecken. Vergl. Art. Rumeias.

Budli. S. Nibelungenlied.

Bug oder Bog nannten die alten Slaven das ewige Wesen oder die Gottheit im Allgemeinen. Aus der Ansicht des Guten und Uebeln in der Welt, oder aus Bekanntschaft mit der uralten Lehre

des Morgenlandes von einem guten und bösen Princip, unterschieden sie bald einen guten und bösen Gott. Jenen nannten sie anfänglich vorzugsweise Bog, und verehrten ihn als den obersten Gott und den alleinigen Herrn der Welt, von dem der Blitz herkommt. Später erhielt er mehrere Beinamen, die sich alle auf sein eigenthümliches Wesen, welches Licht ist, bezogen. So wurde er Bjelbog (weißer Gott, oder Gott des Lichtes) und Juthrbog (Gott der Morgenröthe) genannt, und wahrscheinlich ist der noch spätere Svantevit (heiliges Licht) ebenfalls nur eine andere Benennung des nemlichen Gottes. Den bösen Gott nannte man Czart oder Czernobog (schwarzer Gott), und dieser war der Urheber alles Bösen (Vergl. Bjelbog, Czernobog). — Bug oder Bog ist auch ein bekannter Fluß des südlichen Rußlands, der von den heidnischen Slaven gleich einer Gottheit verehrt wurde. Man näherte sich ihm mit der größten Ehrfurcht, schöpfte sein Wasser mit Andacht, und unterstand sich nicht hinein zu spucken, oder die heiligen Fluthen auf was immer für eine Art zu entweihen. Lomonossow glaubt, daß bei den Slaven die Benennung des höchsten Wesens Bug oder Bůh von diesem Flusse herstamme.

Bure, nach der Skandinavischen Mythologie der Großvater des Hauptgottes Odin. Er entstand dadurch, daß die aus dem geschmolzenen Eise in Ginungagap entstandene Kuh Audumbla an den beeisten Salzsteinen leckte. Durch dieses Lecken kamen am Abend des ersten Tages Männerhaare zum Vorschein, am zweiten Tage ein Mannshaupt, am folgenden aber der ganze Mann, und dieser war Bure. Er hatte einen Sohn, Namens Bör, welcher mit Bestla, des Riesen Baulthor Tochter, drei Söhne, Odin, Vile und Ve, zeugte. Bure und seine Nachkommen waren stets Feinde der Eisriesen (Hrymthussen), tödteten deren Urstammvater Ymer (s. d. Art.), und ertränkten in seinem Blute fast sein ganzes Geschlecht; aus seinem Leichname aber machten sie Himmel und Erde. Vielleicht ließe sich Bure's Stamm als Sinnbild der wohlthätigeren zeugenden Natur denken, die den hemmenden, Kraft

und Leben zerstörenden Wirkungen des Frostes, der wärmelosen un- thätigen Natur entgegen strebt. Vergl. Alfadur.

Burgunden. S. Nibelungenlied.

Burtonen waren bei den Preußen mindere Priester, welche aus den Gestalten weissagten, die das geschmolzene Wachs im Wasser bildet.

Buschweibchen. S. Holzweibchen.

Büster. S. Püsterich.

Byleiger (der ruhige Besitzer), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Bylgia, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger. S. Wellenmädchen, Aeger.

Byrger. S. Bil.

C.

Calvaria, der bekannte Wallfahrtsort in Polen, ein Berg mit einem Kloster und ungeheuern Trümmern einer alten, nach gemeiner Sage von Riesen erbauten Burg. Die besondere Ehrfurcht der Polen vor dieser Stätte und ihren christlichen Reliquien nebst der Ansiedlung der Mönche lassen vermuthen, daß dieser Ort im Heidenthume von großer Wichtigkeit gewesen sey.

Camulus. S. Mars.

Chason oder Jasen. Unter diesem Namen wurde bei den Slaven, besonders in Böhmen und Mähren, die Sonne verehrt.

Chaudrun. S. Heldenbuch.

Chrimhild. S. Nibelungenlied.

Chrwor (spr. Tschrworsch) soll bei den Slaven der Griechische Typhon (Sturmwind) gewesen seyn. Nach Středowsky verehrten die Mährer in ihm den Repräsentanten jedes verheerenden Orkans; wahrscheinlich um sich durch seine Gunst vor jenen Verheerungen zu sichern.

Cisara oder Cisa war bei den Vindeliciern und Rhätiern die Göttin des Getreides und der fruchtbaren Erde, wie bei den Römern die Ceres. Sie wurde auch von den Sorben in der Lausitz und in Meißen verehrt, und soll der Stadt Zeitz den Namen gegeben haben.

Criwe, der oberste Priester bei den heidnischen Preußen. Er hieß auch Criwe Criweito (Richter der Richter; welcher Name zugleich die oberste weltliche Bestimmung anzeigt), und hatte seinen Sitz zu Preußisch-Romowe. Der Criwe war der erste Wahrsager, der den drei höchsten Preußischen Göttern, Perkunos, Pikollos, Potrimpos, zu Romowe ein ewiges Feuer unterhielt, und von aller Kriegsbeute den dritten Theil bekam. Er lebte sehr eingezogen, und wenn ihn ein Preuße einmal in seinem ganzen Leben zu sehen bekam, so wurde dies für ein großes Glück gehalten. Wenn jemand von seinen Verwandten eine Reise machte, so wurde er überall ehrenvoll aufgenommen, und so auch jeder Bote, den Criwe mit seinem Stabe oder andern kennbaren Zeichen absandte. War er alt geworden, so pflegte er sich zuweilen als Opfer für das Heil des Volkes selbst zu verbrennen. Er scheint ehelos gewesen zu seyn, denn sein Nachfolger wurde von den Priestern gewählt. Diese Priester-

würde hatten mit den Preußen die Wendischen Slaven gemein; auch bei diesen hatte der Criwe den höchsten Rang, und sein eigentlicher Sitz scheint blos Arkona gewesen zu seyn.

Curho, Curche oder Gorcho, der Gott der Früchte und des Ackerbaues bei den alten Preußen; Speise und Trank waren in seiner Obhut, er war ein fröhlicher Tischgott. Man feierte ihm jährlich nach der Aernte ein Fest unter einer heiligen Eiche, wobei seine Bildsäule zerbrochen, und eine neue aufgestellt wurde. Seine vornehmste und berühmteste Eiche stand in der Gegend, wo jetzt das Städtchen Heiligenbeil liegt, und soll ihm von dem alten Könige Waidewut geheiligt worden seyn; sie blieb wie jene zu Romowe auch im Winter grün. Curho bildete im Preußischen Glauben mit Wurskait und Ischwambrat (s. d. Artt.) die Götterdreiheit der zweiten Ordnung, so wie die Götter Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene der ersten Ordnung. Den dritten Rang nahmen die zwölf Monatsgötter ein (s. Art. Antrimpos).

Czastawa (spr. Tschastawa). S. Libussa.

Czernobog oder Czernyboch (spr. Tschernobog). Unter diesem Namen, der so viel als schwarzer Gott bedeutet, verehrten fast alle Slavische Völker das böse Wesen, oder den bösen Gott, von dem alles Unglück und Elend über die Menschen kommt. Man brachte ihm unter Trauergesängen blutige Opfer, und er hatte einen heiligen Becher, wahrscheinlich zu Blutopfern und Weissagungen aus dem Blute. Bei den Wenden und Pommern führte Czernobog als oberster Schwarzgott auch den Namen Pya, und war als stehender Löwe abgebildet; ihm zur Seite stand der Todesgott Flins (s. d. Art.). Im Slavischen sind fast alle Unholdswörter, die irgend eine Verbindung mit dem bösen Princip andeuten, aus dem Begriffe Schwarz (Czerný) gebildet; so bedeutet z. B. das Russische Czarodjej, Polnisch Czarnokſieżnik, Böhmisch Czaroděanjk einen Zauberer; Czárownica Here; Czart (Czert)

Teufel; Czárny Hererei. Auch bei den Slaven war daher die Hexerei die schwarze Kunst oder des Teufels Handwerk. Vergl. Djabel, Bjelbog.

D.

Dag, Dagur (Tag), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Dellingur (Dämmerung) und der Nat (Nacht). Er war hell und glänzend wie seines Vaters Göttergeschlecht. Alfadur versetzte ihn sammt der Mutter in den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, um die Erde zu umfahren. Nat fährt voran, und von dem beschaumten Gebisse ihres Pferdes Rimfari wird jeden Morgen die Erde bethaut. Das Pferd des Dagur heißt Skinfari, und erleuchtet mit seiner Mähne die ganze Luft und Erde. Die Personifikazion des physischen Tages fällt hier von selbst in die Augen.

Dainn (Schnell), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Hirschen, die durch die Zweige der Esche Ygdrasil laufen, und ihr Laub fressen. Die drei andern heißen Dvalinn, Dunáyr und Durathror. S. Ygdrasil.

Dainsleif. So hieß nach der Skandinavischen Sage das Schwert des Königs Hogni, welches Menschen tödten mußte, so oft es aus der Scheide gezogen war; keine Wunde, die es geschlagen hatte, war heilbar. S. Hogni.

Dankwart, Hagens von Troneg Bruder. S. Nibelungenlied.

Daschebog oder Daschuba (gib Gott), ein Slavischer Gott, zu Kiew verehrt. Man hält ihn nicht ohne Grund für den

Gott des Reichthums, da schon in dem Namen die Idee eines Gottes liegt, der Güter unter die Menschen vertheilt.

Datan und Tawals, zwei Polnische Götter, welche Segen, Gedeihen und Fülle gaben.

Dellingur (Dämmerung), nach der Skandinavischen Mythologie der dritte Gemahl der Nat oder Nott (Nacht), mit welcher er den glänzenden Dag (Tag) zeugte.

Dengle=Geist. So heißt nach einer alten Volkssage auf dem Feldberge im Breisgau ein Feldgeist, der zur mitternächtlichen Stunde auf einem silbernen Ambos eine goldene Sense hämmert oder dengelt. Vielleicht liegt in dieser Sage eine Personifikazion des Todes; denn am Fuße dieses Feldbergs liegt der Friedhof (die Todtenau).

Derfintos, Gott des Friedens bei den Schlesiern und Polen.

Detinez. So hieß nach der Russischen Sage eine schon vor Jahrhunderten verschwundene Stadt im uralten Rußland, die nach Zerstörung der von dem Slavischen Fürsten und Zauberer Wolkow (s. der Art.) gegründeten Stadt Slavensk über ein Kind erbaut wurde. Als nemlich die Slaven auf den Ruinen von Slavensk eine neue Stadt zu gründen beschlossen, hielten die Aeltesten Rath, wie man die Grundlage fester machen, und welchen Namen man der Stadt geben sollte. Einer that den Vorschlag, Boten auszusenden, die das erste Lebendige, was ihnen begegnen würde, mitbringen sollten; das sollte zum Grundsteine dienen, und der Stadt den Namen geben. Sie brachten ein Kind; dieses wurde nun als Grundstein in die Erde eingesenkt, und darüber die Stadt gebaut, die deshalb den Namen Detinez (Kindes=Stadt) bekam. Doch auch Detinez ging der Sage nach bald zu Grunde, da die Einwohner wegen beständiger Seuchen auswanderten, und sich an der Donau (vielleicht Don oder Düna) niederließen. Erst nachdem Kii um das

Jahr 430 Kiew gegründet hatte, kamen sie zurück, und bauten an der Stelle des alten Slawensk eine neue Stadt, die eben wegen ihrer Neuheit den Namen Nowgorod, d. i. neue Stadt erhielt.

Devoitis, ein Polnischer Privatgott der Gemeinde Pojursk. Denn wir finden bei den Polen, Schlesiern und andern Slavischen Nationen nebst den allgemeinen Landesgottheiten auch Privatgötzen einzelner Gemeinden und Geschlechter, welche die Bezirksgränzen bewachten, und die einzelnen Städte, Dörfer und Familien beschützten.

Djabel (Teufel). So hieß bei den Slavischen Völkern der Gott und Urheber alles Bösen. Wenn wir erwägen, daß sich das Götterthum der Vorwelt theils nach den allgemeinen Bedürfnissen des menschlichen Lebens, theils nach den besondern Verhältnissen von Oertlichkeit, Lebensart und Volksbildung gestaltete: so wird es uns nicht wundern, daß unsre Vorfahren ein Wesen verehrten, von dessen schädlicher Macht sie nach ihrer Meinung so viel zu befürchten hatten. Djabel ist mit Czernobog (schwarzer Gott) eine und dieselbe mythische Figur; nur die Verschiedenheit der Zeit, oder die mannigfaltige Personifizirung des Bösen scheint die doppelte Benennung erzeugt zu haben. Was übrigens die Etymologie des Wortes Djabel betrifft; so stammt selbes ohne Zweifel von dem Griechischen διάβολος (Verleumder, Angeber) ab, da sich dafür im Slavischen keine Wurzel auffinden läßt.

Diar hießen bei den Skandinaviern die zwölf Opferpriester, welche den geheimen Rath des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin ausmachten, und wie Götter verehrt wurden. Diar ist vielleicht einerlei mit Deus, Dii, auf Cretisch Deu, auf Indianisch Diw. Dieses Wort scheint zu dem ältern, vor Odin herrschenden Nordischen Kultus gehört zu haben, und später von den Ausdrücken Asen und Guder (Götter) verdrängt worden zu seyn. Länger hat sich die weibliche Wortform Disar erhalten. Daß Odins Rathgeber die Ehre genoßen, Götter zu heißen, stimmt mit Strabo's

Nachricht von den Geten überein, welche die Räthe ihrer Könige ebenfalls Θεοι (Götter) nannten.

Diblik soll bei den alten Böhmen und Mähreren der Name der Vesta (Göttin des Feuers) gewesen seyn.

Did, Dida, ein Russischer Gott in Kindesgestalt, der Sohn der Lada (Göttin der Schönheit), Bruder des Lel (Gott der Liebe) und des Polel (Gott der Ehe). Er wurde vorzüglich in Kiew verehrt, und ist wahrscheinlich, wie Anteros bei den Griechen, die Gegenliebe.

Didilia, eine Slavische Göttin, von welcher unfruchtbare Frauen die Fruchtbarkeit erbathen. Einige Schriftsteller halten sie mit Unrecht für die Lada (s. d. Art.). Was Didilia bei den Slaven, das war Ilithyia bei den Griechen.

Diether. S. Heldenbuch.

Dietrich von Bern. S. Heldenbuch.

Dis, Disa war vielleicht früher der gemeinschaftliche Name jeder Nordischen Göttin; daher die Asinnen, oder die weiblichen Gottheiten der Skandinavier, alle zusammen auch Disen oder Disar genannt werden. Dann verstand man darunter auch jene Göttinnen und Genien, welche zum besondern Schutze einzelner Menschen bestimmt waren, in welcher Hinsicht diese Benennung vorzüglich den Nornen (s. d. Art.) zukommt. Später ward Disa bald für Frigga, bald für Freya genommen, weil man jene Göttinnen bei den Alten mit diesem Namen bezeichnet findet, und weil ein großes Opferfest, das in Schweden und Norwegen der Freya zu Ehren mitten im Winter gefeiert wurde, das Disenopfer (Disarblot) hieß.

Dnieper. Dieser Fluß des südlichen Rußlands wurde so wie der Bug göttlich verehrt. Seine dreizehn Wasserfälle waren

gewiß den Andachten und Wallfahrten gewidmet, so wie seine vielen Inseln. Auf einer derselben verrichteten die Bewohner von Kiew, wenn sie jährlich im Juni den Fluß hinab in das Meer fuhren, vier Tagreisen von der Mündung des Stromes ihr Opfer unter einer Eiche. Noch jetzt findet man meilenlange Grabhöhlen am Ufer des Stromes, der Sage nach Ruhestätten christlicher Heiligen, vielleicht aber auch Ueberbleibsel heidnischer Religionsgebräuche.

Dobrebog oder Silbog (gütiger, starker Gott) ist nur eine andere Benennung des Slavischen Hauptgottes Bjelbog. S. d. Art.

Dobropán, auch Zeloň genannt, soll der Merkur der alten Mährer und anderer Slavischen Völker gewesen seyn.

Dobrüna, ein Held der altrussischen Sage, Wladimirs Oheim. Da er die Liebe der bösen Zauberin Marina verschmäht hatte, ward er von ihr in einen Stier verwandelt, und mußte mit neun Gesellen auf Kiews Wiesen weiden. Doch Marina liebte den Stier, flog als redender Rabe zu ihm, und klagte ihm oft ihre Liebe. Sie konnte ihn aber nicht eher erlösen, als bis sie Christin wurde, und ihr Zaubergeräthe, ihre Kräuter und Tränke verbrannte. Zu den Abentheuern Dobrüna's gehört auch die Bezwingung des Zauberweibes Gorinka, die er auf Iljas, eines andern Helden, Rath in's Gesicht schlug, indem dies die beste Waffe gegen Weiber wäre; worauf er ihre Schätze in der Felsenhöhle erbeutete. Auch hierin zeigt sich die den Slaven eigene Untugend der Frauenverachtung, das gerade Gegentheil der Frauenverehrung bei den Teutschen.

Dokalfar, der Skandinavische Gesammtname der Schwarzelfen. Sie sind schwärzer als Pech, von tückischer Art, und wohnen unter der Erde. S. Elfen.

Dolgtvari. S. Zwerge.

Domowye oder Domaschnie Duchy (Hausgeister) waren bei den Russen Schutzgottheiten des Hauses in Gestalt von

Schlangen (Smjej), denen sie Speisen und verschiedene Geschenke als Opfer brachten. An die Wände und Mauern, wo sie wohnten, wurden sie, so gut man konnte, hingezeichnet, wahrscheinlich zum Beweise, daß ein Geist die Stelle bewache, vielleicht auch um den Ort zu bezeichnen, wo ihnen geopfert wurde. Auch die Seelen der Verstorbenen (Uboze), die als Zwerge vorgestellt wurden, gehörten zu diesen schützenden Hausgeistern.

Don. Dieser Russische Fluß ward so wie der Bug und Dnieper von den Altslaven göttlich verehrt, und erhielt verschiedene Opfer. Doch scheint seine Verehrung nicht allgemein, sondern nur örtlich gewesen zu seyn.

Donnerstag (altsächsisch: Thunres- oder Thunerstag, vom Gotte Thuner, d. i. Thor benannt) war der wochentliche Festtag der heidnischen Sachsen und Franken. Auch der Mittwoch (Wodnestag, vom Gotte Woden oder Wodan) wurde von ihnen gefeiert.

Dori. S. Zwerge.

Drache. Der Drache ist in mythischer Beziehung ein schreckliches Ungeheuer mit vier Löwenfüssen, einem langen, dicken Schlangenschwanze, Flügeln, und einem ungeheuern Rachen, aus welchem Feuerflammen strömen. In der Heldensage des Mittelalters spielt dieser Drache eine Hauptrolle, und ist vorzüglich das Ungeheuer, welches die bepanzerten Helden zu besiegen haben, um Schätze zu heben, Mädchen zu erkämpfen, u. s. w. Der Drache wird in der Edda der kluge und weise genannt. Klug ist er vielleicht deshalb, weil das Gold, als dessen Wächter er gewöhnlich vorkommt, die größte Macht zu verführen besitzt; und eben darum ist er zugleich Symbol des Bösen. Ueber seine Bedeutung auf dem Sächsischen Kriegszeichen und auf Wappen vergl. Art. Adler.

Dracice (spr. Dratschice) oder Tassani waren die Eumeniden oder Furien der Slaven in Böhmen, Mähren und andern Ländern.

Drabomira, die heidnische Gemahlin des Böhmenherzogs Wratislaw und eine Hauptwidersacherin des zu ihrer Zeit kaum erblühten Christenthums. Ungeachtet ihr Gemahl sehr gottesfürchtig war, und sie nur auf ihr Versprechen, sich zur Christuslehre zu bekehren, zur Ehe nahm; blieb sie dennoch im Herzen eine Heidin, und wußte listig die Erfüllung des Versprechens von einem Tage auf den andern zu verschieben. Als endlich ihr Gemahl gestorben war, und Drabomira wegen Minderjährigkeit ihrer beiden Söhne Wenceslav und Boleslav die Regierung übernommen hatte, beschloß sie, alle Christen zu vernichten, selbst ihren Erstgebornen Wenceslav nicht ausgenommen, den der Vater in dem wahren Glauben sorgfältig hatte unterrichten lassen. Sie brachte daher eine grausame Christenverfolgung zum Ausbruch; und als Wenceslav, von den Leiden seiner Glaubensgenossen tief erschüttert, die Zügel der Regierung selbst ergriffen, und seine Mutter mit Beistimmung der Stände verbannt hatte, ließ ihn diese durch seinen jüngern Bruder Boleslav ermorden. Boleslav bestieg hierauf den herzoglichen Stuhl (im J. 929), und setzte die grausamen Verfolgungen gegen die bedrängten Christen fort, worin ihn Drahomira mit grimmiger Wuth unterstützte. Endlich aber ereilte sie die Rache des Himmels. Denn als sie sich einst, nach der Sage, zum Grabe ihres Vaters begeben wollte, um dort den Götzen zu opfern, fuhr sie an einem Gotteshause vorüber, als eben das Meßglöcklein erklang. Der Kutscher, ein eifriger Christ, sprang von seinem Sitze herab, warf die Geißel weg, und eilte in die Kirche. Da stieß Drahomira arge Lästerungen aus, daß man's im Tempel selbst hören konnte. Plötzlich aber öffnete sich die Erde mit entsetzlichem Krachen, und verschlang die Frevlerin sammt Roß und Wagen; nur des Kutschers Peitsche blieb liegen. Flammendes Feuer mit erstickendem Dampfe stieg aus der Kluft herauf, die schnell sich wieder schloß. Die Erde bebte, ein verheerender Sturm fuhr über das Land, und aus der Tiefe erscholl ein Heulen und Zischen, wie von Dämonen der Hölle.

Drauger oder Haugbuer (Höhenbewohner). So hießen bei den alten Skandinaviern die Gespenster abgeschiedener Seelen,

die sich, wie die Norder glaubten, bei ihren Körpern aufhielten. Man konnte sie durch Runen herbeirufen (citiren), um künftige Dinge von ihnen zu erfahren; oder man konnte sie auch andern, denen man schaden wollte, über den Hals schicken. Der größte Geisterbanner dieser Art war Odin selbst; weshalb er auch den Beinamen Draugedrot (Geisterherr) bekam.

Draupner oder Drupner (Tröpfler), nach der Skandinavischen Mythologie ein von dem Zwerge Sindri verfertigter, kostbarer goldener Ring, mit der Eigenschaft, daß ihm jede neunte Nacht acht eben so kostbare Ringe enttröpfelten. Sindri's Bruder, der Zwerg Brok, schenkte dieses Kleinod dem obersten Asen Odin.

Dreiheit. So wie bei den Slavischen Religionen die Zweiheit (Dualismus, s. d. Art.) zum Grunde liegt; so ist das Teutsche Götterthum auf die Dreiheit basirt. Die Grundwesen dieser Dreiheit sind der Kriegsgott, der Donnergott und der Fruchtgott; es mögen schon die Namen dieser Götter bei den verschiedenen Teutschen Stämmen bald so — bald anders klingen. Bei den Skandinaviern hießen sie Odin (Wodan), Thor und Freyr (Friggo); bei den Altsachsen mögen es Irmin, Thor und Balder gewesen seyn; bei den Friesen Woden, Thor und Fosite; bei den Franken Woden (Odin), Thunär (Thor), Saxnote (Friggo oder Freyr), u. s. w. Selbst bei den Germanen des Tacitus sticht in der vorzüglichen Verehrung des Mars (Odin), Herkules (Thor) und Merkurius (Wodan als Sonne, daher Fruchtgott), oder nach Cäsar's Bericht in der Verehrung der Sonne (Odin), des Vulkanus (Thor) und des Mondes (Frigg) diese Götterdreiheit deutlich hervor.

Dröbna, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Töchtern des Meergottes Aeger, oder den Wellenmädchen (s. d. Art.).

Droma. S. Fenris.

Drotten oder Drotner nannten die alten Skandinavier dieselben Priester und Räthe des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin, die nach einer andern Benennung auch Diar hießen. Einige wollen wegen Aehnlichkeit der Namen einen Zusammenhang zwischen Drotten und Druiden wahrnehmen, und finden es nicht unwahrscheinlich, daß die Druiden vor Odin im Skandinavischen Norden geherrscht haben.

Drou oder Seedrou, ein Seegott, oder vielmehr Seegeist, an den selbst jetzt noch der gemeine Mann in Norwegen glaubt. Er hält sich gewöhnlich bei den Hütten und Boten der Fischer auf, und gleicht ihnen an Tracht und Aussehn. Zeigt er sich, oder bemerkt man im Bote eine Art Schaum, Drouspeichel genannt, so ist dies ein Zeichen, daß Menschen auf der See umkommen werden.

Drud. Mit diesem Worte bezeichnet man im Teutschen Aberglauben bald eine Hexe überhaupt, bald einen bösen Geist oder Kobold, vorzüglich aber den sogenannten Alp (s. d. Art.), als weibliches Wesen gedacht. In manchen Gegenden wird eine bestimmte bösartige Hexe vorzugsweise Drud genannt. Der Schweinskoth benimmt ihr Kräfte und Gehör. Freitags hört sie am schärfsten, wenn sie nicht durch jenes Mittel vertrieben wird. Ueber Schwein, Lamm und Taube hat sie keine Gewalt, weil Christus als Lamm, und der heil. Geist als Taube erschienen. Sie steckt vorzüglich im Wirbelwind; um ihn zu vertreiben oder unschädlich zu machen, rufen daher die Landleute: Drud, Drud, Saud—k! Gewöhnlich nimmt man an, daß sowohl der Name als die abergläubische Idee von diesem Wesen den Gallischen Druiden und Druidinnen ihren Ursprung verdanken. Adelung hingegen meint, daß Drud mit Druiden nicht einmal in Hinsicht der Wortableitung etwas gemein habe, indem bei Ulphilas thriutan (im Schwed. tryta) abmatten, Beschwerde verursachen heiße, und im Niedersächs. Drus den Teufel, in verschiedenen Gegenden aber eine Hexe bedeute. S. Allrunen, Alp.

Druiden hießen die Priester der alten Gallier und Celten. Sie hielten sich nur in Hainen und Wäldern auf, und standen nicht blos dem Religionswesen vor, sondern waren zugleich die Philosophen, Gelehrten und Aerzte des Volkes. Ihr Ansehen war so groß, daß die Regierung des Staates fast ganz in ihren Händen lag. Nach Julius Cäsar, der uns die meisten Nachrichten von den Lehrsätzen und Berufsgeschäften der Druiden liefert, besorgten sie alle öffentlichen und Privatopfer, erklärten die Grundsätze der Religion, theilten alle Arten von Belohnungen aus, bestimmten die Strafen für Verbrechen, und entschieden alle Rechtsstreitigkeiten als oberste Richter. Wer sich ihren Beschlüssen zu widersetzen erkühnte, gegen den sprachen sie den Bannfluch aus, wodurch er von aller Theilnahme am Gottesdienste ausgeschlossen, und dann als ein von den Göttern Verfluchter von jedermann verabscheut und geflohen wurde. Selbst ein ganzes Volk konnten sie mit dieser Acht belegen. Nichts, was irgend von Wichtigkeit war, durfte ohne ihre Beistimmung geschehen; sie führten den Vorsitz in den öffentlichen Versammlungen, beschlossen nach Willkühr Krieg oder Frieden, setzten obrigkeitliche Personen, ja selbst Könige, ein und ab, und besaßen überhaupt eine fast unumschränkte Macht. Der Unterricht sowohl in der Religion als in allen übrigen Wissenschaften, die Kriegskunst allein ausgenommen, befand sich ausschließlich in ihren Händen, und dabei waren sie und ihre Schüler von allen Lasten und Abgaben frei. Wegen der großen Vorrechte, die mit dem Stande der Druiden verbunden waren, gab es immer sehr viele Jünglinge, die den Zutritt in ihren Orden suchten, und ihre Anzahl würde noch größer gewesen seyn, wenn nicht die Strenge eines langen Probestandes, und die erstaunliche Menge von Versen, welche die Neulinge auswendig lernen mußten, viele abgeschreckt hätte. Denn aller Unterricht wurde von ihnen blos mündlich ertheilt, und im Gedächtnisse fortgepflanzt; daher die Zöglinge fünfzehn bis zwanzig Jahre nöthig hatten, um jene Gedächtnißverse zu erlernen, und den ganzen Unterricht zu fassen. Die Druiden glaubten die Unsterblichkeit der Seele und die Wanderungen derselben aus einem Körper in den andern, und nahmen an, daß einst Feuer und Wasser alle Dinge

verschlingen würden. Nebstbei gaben sie Unterricht über die Natur und die Bewegung der Gestirne, über die Größe der Welt und der Erde, über das Wesen der Dinge, und die Macht der Götter; übten aber eben so sehr Sterndeutung, Wahrsagerei und Zauberei. Auch in der Arzneikunde waren sie nicht unerfahren, nur daß oft Aberglaube die Stelle der Heilmittel vertrat. Dahin gehört, was sie von der Mistel, vorzüglich der Eichenmistel, dachten, die sie als eine Universalmedicin, ja als das Heiligste in der Natur ansahen. Bekanntlich ist die Mistel (Viscum) eine Schmarozerpflanze, die auf Eichen, Buchen, und andern Bäumen wächst, und bei uns zur Bereitung des Vogelleimes gebraucht wird. Fanden nun die Druiden diese Mistel auf einem Eichbaume, der bei ihnen ohnehin den Charakter der höchsten Heiligkeit hatte, so war dies ein Zeichen, daß die Gottheit an diesem Baume ein besonderes Wohlgefallen habe. Man nahm sie dann mit großer Feierlichkeit ab, und zwar immer am sechsten Tage nach dem Neumonde, mit welchem Tage überhaupt die Druiden ihre Monate, Jahre und Zeitalter anfingen, welche leztern einen Zeitraum von dreißig Jahren begriffen. Die Ceremonien bei der Abnahme selbst bestanden im Folgenden: Zuerst ging man im feierlichen Zuge an den Ort, wo man diese kostbare Pflanze entdeckt hatte. Die Barden eröffneten den Zug, und stimmten Gesänge zum Lobe der Götter an. Darauf ging ein Herold mit dem Heroldsstabe in der Hand, und diesem folgten drei Druiden, welche die zu einem Opfer nöthigen Sachen trugen. Endlich erschien das Oberhaupt dieser Priester, weiß gekleidet, und von einer großen Menge Volkes begleitet. Sobald man am bestimmten Orte angelangt war, stieg der Oberdruide auf die Eiche, schnitt die Mistel mit einer goldenen Sichel ab, und ließ sie auf ein, von den übrigen Druiden ausgebreitetes weißes Kriegsgewand, Sagum, herabfallen. Dann wurden zwei weiße Stiere, deren Hörner zum erstenmal gebunden waren, zum Opfer geschlachtet, und bei der Opferhandlung ein Gebet an die Götter gerichtet, daß sie dieses Geschenk (die Mistel) denen, welchen sie es gegeben, zum Heile gereichen lassen. — Die Druiden hatten ein gemeinschaftliches Oberhaupt, wozu immer der würdigste und weiseste von ihnen durch Stimmenmehrheit gewählt wurde, und

dieser behielt seine Würde lebenslänglich. Auch standen die Gallischen Druiden mit den Britannischen in steter Verbindung, und fragten selbe in zweifelhaften Fällen um Rath; so wie gewöhnlich Gallische Zöglinge von vorzüglichen Anlagen nach Britannien geschickt wurden, weil die dortigen Priester in dem Rufe größerer Weisheit und Gelehrsamkeit standen. Es gab auch weibliche Druiden, die ebenfalls in der größten Achtung standen, und sich vorzüglich auf das Wahrsagen verlegten. Sie wurden überhaupt in drei Klassen eingetheilt. Die Druidinnen der ersten und vornehmsten Klasse blieben durch ihr ganzes Leben unverheirathet. Jene der zweiten Klasse durften zwar heirathen, mußten sich aber des ehelichen Umgangs enthalten, einen Tag im Jahre ausgenommen. Diese standen den männlichen Druiden bei ihren gottesdienstlichen Verrichtungen bei. Die zur dritten Klasse Gehörigen dienten den zwei obern Klassen als Sklavinnen; sie waren daher weit weniger geachtet, gaben sich aber doch auch mit der Wahrsagerei ab. Und diesen Druidinnen sollen nach der gewöhnlichen Meinung, die aus dem Teutschen Aberglauben so sehr bekannten Druden (Hexen) ihren Ursprung verdanken. Bei der auffallenden Aehnlichkeit zwischen dem Götter- und Priesterthume der Germanen und jenem der Gallier glauben viele, daß die Germanischen Priester ebenfalls Druiden gewesen seyen, obgleich der Name selbst bei ihnen nicht vorkommt; vorzüglich sollen sich Druidinnen in Teutschland aufgehalten haben. Was endlich den Ursprung des Namens Druiden betrifft; so gibt es hierüber verschiedene Meinungen. Einige lassen ihn von dem celtischen Worte Derus (Eiche), andere vom Griechischen δρυς (Eiche) noch andere vom Teutschen Druhtin (Gott) oder vom Celtischen De-ru wys (Lenker, Weiser) abstammen. Adelung leitet es vom altteutschen Drott oder Druth (Herr) ab.

Dualismus. Alle Slavischen Religionen sind auf den Dualismus (Zweiheit) gegründet, der sich in den zwei Hauptgöttern Bjelbog (s. d. Art.), weißer oder guter Gott, und Czernobog (s. d. Art.), schwarzer oder böser Gott, und ihrem beiderseitigen Anhange ausspricht. Diese Zweiheit unterscheidet vorzüglich das

Wesen des Slavischen Götterthums von der Teutschen, auf der Dreiheit (s. d. Art.) beruhenden Ur-Religion.

Dufa, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger (s. d. Art.).

Dugnai, eine von den Polnischen Hausgöttinnen, deren Geschäft es war, den Brodtaig zu bewahren.

Dunayr oder Dineyer, (dem es in den Ohren saus't), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Hirschen, die durch die Zweige der Esche Ygdrasil laufen, und ihr Laub fressen. S. Ygdrasil.

Dürst oder Türst. S. Wüthendes Heer.

Durathror (Ruhe störend), einer von den vier Hirschen, die nach der Skandinavischen Mythologie an den Zweigen der Esche Ygdrasil nagen. S. Ygdrasil.

Durin, nach der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher der Erdzwerge, und selbst ein Zwerg von besonderer Kunstfertigkeit. Die Steinzwerge stehen unter der Oberherrschaft des Zwerges Mödsognir.

Dvalinn (Zögernd), nach der Nordischen Mythologie einer von den vier Hirschen bei der Esche Ygdrasil (s. d. Art.).

Dvergar. S. Zwerge.

Dyrsa, eine Böhmische Privatgöttin, welche Herzog Przemysl verehrt haben soll.

Dzidzielja, Ziza, die Göttin der Liebe bei den Polen und Schlesiern; sie bewahrte und beförderte die menschliche Fruchtbarkeit.

Auch bei den Wenden wurde Dzidzielja verehrt, und muß nothwendig mit der Slavischen Hauptgöttin Dziwa oder Siwa (s. d. Art.) irgend einen Zusammenhang haben. Dzidzielja, sagt Mone, ist ihrem Namen nach die Ernährerin, die Zizengöttin, welche die Brust reichet; Dziewanna führt die Zeit der Geburt herbei, Marzanna ist die Gebärerin. Höher gefaßt sind es drei weibliche Planetenkräfte, Venus, Mond, Erde. Vergl. Dziewanna, Marzanna, Siwa.

Dziewanna, Sevana oder Senovia, eine Göttin der Polen, Schlesier und Wenden, welche den Slaven eben das gewesen seyn mag, was Diana den Römern war. Sie wohnte in tiefen Wäldern (daher erklärt Frencel Dziewanna durch Waldgöttin), und ihr Bild wurde von Frauen und Mädchen mit Kränzen geziert. Sie hatte wie Diana Einfluß auf die Beförderung der Geburt, und wie diese zu Ephesus, so wurde jene zu Ratzeburg als Symbol der fruchtbringenden Natur verehrt; wenn anders ihre Identität mit der Göttin Dziwa oder Siwa (s. d. Art.) ausgemacht ist. Denn Dziewanna ist blos eine verlängerte Form von Dziwa, und deutet überhaupt den Begriff des Weiblichen an, wie es aus den verschiedenen Slavischen Mundarten, und namentlich aus der Böhmischen hervorgeht, wo Děwče (spr. Djewtsche), Diwice, Děwka, ein Mädchen bedeutet. Ueberhaupt scheinen die drei Slavischen Göttinnen Dziewanna, Dzidzielja, und Marzanna eine weibliche Götterdreiheit zu bilden, in welcher die Idee der zeugenden und ernährenden Natur ausgedrückt ist.

Dziwa. S. Siwa.

E.

Easter. S. Ostar.

Ebenrot. S. Heldenbuch.

Echo. Das Echo oder der Widerhall ist im Teutschen Mythenthume die Sprache der Zwerge.

Ecken. S. Heldenbuch.

Edda. S. Nordische Mythologie.

Eichen. Die Eichbäume waren den alten Teutschen vorzüglich heilig. S. Bäume, Druiden.

Eichhörnchen. Diese Thiere hatten im Russischen Glauben gewiß irgend eine Bedeutung, da die alten Russen die Stirnläppchen derselben statt des Geldes gebrauchten. Zu Wologda, im Regierungsbezirke gleichen Namens, wo zu einer gewissen Jahrszeit eine große Menge Eichhörnchen zum Vorschein kam, glaubte man, daß der Waldgeist, eine Art von Leschje (s. d. Art.), diese Thiere an den Teufel verspielt habe, die nun, um der Gewalt des Gewinners zu entgehen, ihre Zuflucht zu den Bewohnern jener Gegend nähmen.

Eikin (feindlich, beschwerlich), nach der Skandinavischen Mythologie einer von jenen Höllenflüssen, die sich um das Land der Götter wälzen. S. Höllenflüsse.

Eikinskialdi. S. Zwerge.

Eimyria und Eisa, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Töchter des Elementargottes Loge (Feuer), und seiner Gattin Glöd (Gluth). Ueber die Identität dieses Loge mit dem tückischen Loke vergl. Art. Loke.

Einheriar oder Einherien (Alleinkämpfer). So heißen nach der Skandinavischen Mythologie die in der Schlacht gefallenen Helden, sobald sie nach ihrem Tode in den Pallast Valhalla (s. d. Art.) kommen.

Eitr oder Eitre. S. Sindri.

Ejkthyrner. S. Ajkthyrner.

Ejr oder Eyra, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Gesundheit, erfahren in der Heilkunde, und daher der weibliche Arzt der Götter.

Ekerken. Bei dem Dorfe Elten, eine halbe Meile von Emmerich im Herzogthume Cleve, ließ der Aberglaube einen Geist hausen, der unter dem Namen Ekerken (Eichhörnchen) bekannt war. Er sprang auf der Landstrasse umher, und neckte und plagte die Reisenden auf mancherlei Art. Einige schlug er, andere warf er von den Pferden ab, noch andern kehrte er Wagen und Karren um. Doch konnte man von ihm nichts als eine entblößte Hand sehen.

Eckhart. Der getreue Eckhart heißt im Teutschen Aberglauben ein alter Mann mit einem weißen Stabe, der vor dem wüthenden Heere (s. d. Art.) einhergeht, und die Leute ermahnt, aus dem Wege, oder nach Hause zu gehen, damit sie nicht Schaden nehmen. Er sitzt auch vor dem Venus- oder Hörselberge in Thüringen (s. Art. Venus), und warnt jeden, den es gelüstet hinein zu gehen. Daher das Sprichwort: Du bist der getreue Eckhart, du warnst jedermann.

Elben nannte der Aberglaube in Teutschland gewisse Plagegeister in menschlichen und thierischen Körpern, die gewöhnlich von böswilligen Hexen zugebracht, aber auch von diesen abgetrieben werden konnten. Uebelbefinden, Magerkeit, Schwäche, oder sonst eine Krankheit befiel den Menschen oder das Thier, dem die Elben zugebracht wurden. Ihre Gestalt ward von den Hexen in den mit ihnen aufgenommenen gerichtlichen Protokollen (so weit führten Selbsttäuschung und Irrthum) verschiedentlich angegeben: bald waren es weiße, oder schwarze, oder buntgestreifte Würmer; bald schwarze oder graue Fliegen; bald raupenartige Wesen mit spitzigen Schnäbeln. Daß übrigens zwischen den Elben und den Elfen (s. d. Art.)

irgend ein Zusammenhang Statt finden mag, läßt sich schon aus der Aehnlichkeit der Namen schließen.

Elder (Feuer, Dänisch: Ild) nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Meergottes Aeger (s. d. Art.).

Eldhrimner heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Kessel, in welchem der Eber Sährimner von dem Koche Andhrimner in Walhalla gekocht wird.

Elementargeister. Kabbalistische Träumereien (s. Kabbala) und die im Aberglauben so thätige Phantasie des Mittelalters bevölkerten das Weltall mit einer Menge geisterartiger Wesen, die sich in den vier Elementen, Luft, Wasser, Erde und Feuer befinden, und eben deshalb unter dem Gesammtnamen Elementargeister begriffen werden. So gab man die Luft den Sylphen, die Wellen den Ondinen, die Erde den Gnomen, das Feuer den Salamandern zur Wohnung, und dichtete ihnen verschiedene, ihrem Aufenthalte entsprechende Eigenschaften an.

Elfen oder Alfen sind in der Skandinavischen Mythologie gewisse übernatürliche, bald sichtbar, bald unsichtbar herumschweifende Wesen, die sich mit Göttern und Menschen zu schaffen machen, und nach ihrer verschiedenen Abstammung theils als wohlthätige und menschenfreundliche, theils als hämische und schadenfrohe Geister erscheinen. Denn die Elfen sind von zweierlei Art, weiße und schwarze. Die weißen Elfen, die in Alfheim, Freyrs himmlischem Reiche, wohnen, sind eine Art von Halbgöttern oder Genien; sie glänzen heller als die Sonne, und heißen eben deshalb Liosalfen (Licht-elfen). Wenn einst Himmel und Erde vergehen, so werden diese Elfen den Pallast Vidblainn in Gimle, dem neuen Himmel, bewohnen. Die schwarzen Elfen sind bösartig, häßlich gestaltet, und schwärzer als Pech; sie wohnen unter der Erde, und heißen Mörk- oder Swartalfen (Finsterniß-Elfen). Die Schwarzelfen werden oft mit den Zwergen verwechselt, und kommen in der Edda als äußerst

geschickte Kunstschmiede und Mechaniker vor, die den Göttern das Band Gleipner, das Schiff Skidbladner, das goldene Haar der Siff, Odins Speer Gugner, den goldborstigen Eber Gullinbrusti, Thors Hammer Mjölner, und den kostbaren Ring Draupner lieferten. Aus ihrem Geschlechte stammt auch der berüchtigte Alp (s. d. Art.). Nach Nyerup's Vermuthung waren die Elfen eigentlich ein Völkerstamm, der in der frühesten Zeit Skandinavien bewohnt, und bei der Ankunft der Asen sich für diese erklärt hat. — Der Glaube an Elfen, Zwerge, Nöcken und andere derlei Wesen hat sich bei dem gemeinen Manne in Nordland bis auf unsre Tage erhalten. Nach Rühs stellen sich die Norweger die Alfen (Elfen) wie kleine nackte Burschen mit einem ungekrämpten Hute auf dem Kopfe vor. Wird jemand von einem Alfen angehaucht, oder kommt er zufällig an eine Stelle, wo ein Alf ausgespuckt oder gepißt hat, so kann er die Krankheit Alvgust (vermuthlich ein Uebelbefinden, wie bei uns durch das vermeintliche Beschreien) bekommen. Sie heißen auch die Unterirdischen, weil sie unter gewissen Hügeln, Häusern oder Bäumen wohnen; übrigens gleichen sie gewöhnlichen Menschen, nur daß ihre Farbe blau ist. Nach dem Aberglauben des Nordischen Landmanns dürfen gewisse Bäume nicht gefällt, und mit gewissen Häusern keine Veränderungen vorgenommen werden, wenn man sich nicht die Ungunst der Unterirdischen zuziehen will. Oft haben sie Kirchen, deren Nähe ihnen lästig war, auf eine andere Stelle versetzt, oft auch Menschen entführt, die entweder gar nicht, oder doch wahnsinnig zurückkamen. Nach der Vorstellung der Isländer bilden die Alfen einen ordentlichen unterirdischen Staat von derselben Einrichtung, wie sie bei dem Isländischen oberhalb der Erde besteht. Recht und Billigkeit sind ihnen heilig, daher schaden sie ungereitzt den Menschen nie. Doch neugeborne und noch nicht getaufte Kinder rauben sie gern, und schieben ihnen die ihrigen (Umskiptingar) unter. Sie wohnen in Felsen und Hügeln, ja selbst im Meere. Ihre Wohnungen sind sehr nett, und alles Geschirr äußerst reinlich. Vorzügliches Gefallen finden sie am Umgange mit Christen; von diesen haben einige sogar mit den äußerst schönen und feurigen Alfenmädchen Kinder gezeugt, die aber ganz im Taufwasser gebadet werden müssen, um eine unsterbliche

Seele zu haben. Bei heiterer Luft kommen sie gern hervor, um sich an der Sonne zu erquicken, die nie ihre dunkle Wohnungen bestrahlt. Oft, besonders in der Neujahrsnacht, ziehen sie wie Menschen herum, und Hausväter sehen es gern, wenn sich die unsichtbaren Gäste in der Nähe niederlassen wollen; weshalb manche alles offen lassen, ein Licht anzünden, und den Tisch decken, um ihre Gastfreundschaft gegen die herumziehenden Alfen zu beweisen. In Schweden werden die runden Streifen, die man Morgens im thauigten Grase bemerkt, für Stellen nächtlicher Alpentänze gehalten. Wer Nachts in einen solchen Kreis geräth, dem werden sie sichtbar; er ist dann in ihrer Gewalt, doch schaden sie nicht, höchstens fügen sie ihm einen Possen zu. Manchmal sitzen sie in kleinen hohlen Steinen, die Elfenmühlen heißen. Ihre Stimme ist sehr leise. Auf Seeland fürchtet man vorzüglich die Elfenkönige; sie haben eine besondere Lust daran, Mädchen zu necken, und sind vortreffliche Musiker. Es gibt ein Elfenkönigs-Stück, das zwar mancher geschickte Violinist spielen könnte, aber nicht vorzutragen wagt; denn sobald es ertönt, muß Alt und Jung, ja selbst Tische, Bänke u. s. w. tanzen, und der Spieler kann nicht aufhören, wenn er nicht das Stück genau rückwärts spielen kann, oder wenn ihm nicht jemand von hinten die Saiten zerschneidet. Die Frauen dieser Elfen heißen Ellifer. Sie lassen sich nur bei schönem Wetter und nur in Elfenbrüchen sehen, besonders an Stellen, wo jemand auf eine unglückliche Art um's Leben gekommen ist. Bald reißen sie Heu aus, bald führen sie Tänze. Vorn gleichen sie schönen Frauen, hinten aber den häßlichsten Unholden; und gewöhnlich sind sie es, welche die Menschen im Schlafe drücken. In Schottland denkt man sich die Elfen als kleine Wesen von zweifelhafter Natur, launisch in ihren Neigungen, und boshaft in ihrer Rache. Sie wohnen in grünen, besonders kegelförmigen Hügeln, auf denen sie auch bei Mondschein ihre Tänze halten. Man sieht die Spuren ihres nächtlichen Reihen an den kreisförmigen Streifen im Grase, die manchmal gelb und verwelkt, manchmal von dunkler, grüner Farbe erscheinen. In solchen Kreisen zu schlafen, oder nach Sonnenuntergang zu weilen, ist immer gefährlich. Sie sind auch als geschickte Waffenschmiede be=

kannt, daher man sie oft in Bergen und Felsen arbeiten hört. Ihr gewöhnlicher Anzug ist grün. Sie reiten oft in dichten, aber unsichtbaren Reihen, und nur das helle Geklingel ihrer Zügel gibt Kunde von ihrem Zuge. Zu diesem Zwecke borgen sie manchmal irdische Rosse; daher findet mancher des Morgens seine Pferde keuchend, abgemattet, mit ungekämmten Mähnen und Schwänzen im Stalle. Ueberhaupt sind sie große Liebhaber von Pferden, lieben die Jagd, und trinken gern Wein; daher sie sich oft in den Kellern der Reichen gütlich thun, wie es so viele leer gefundene Flaschen beweisen, die man doch früher gefüllt und versiegelt hatte. Am gefährlichsten sind sie den Menschen durch ihre Neigung Kinder auszutauschen, was sie in der Absicht thun, menschliche Seelen aus ihren Körpern zu stehlen. Oft entführen sie auch erwachsene Personen. Diese kommen erst nach sieben Jahren zurück; aber nach andern sieben Jahren verschwinden sie abermals, und werden selten wieder gesehen. Das Schicksal der Entführten bei den Elfen ist nicht gleich. Einige führten ein unstätes Leben, und wandelten beständig im Mondschein; andere bewohnten eine reizende Gegend, und erhielten alles, was sie nur wünschten; doch mußte jedes siebente Jahr wenigstens Ein Mensch dem Teufel geopfert werden. Aus ihrer Gewalt kann man nur nach einem Jahre und einem Tage, und nur bei ihrer großen Procession am Allerheiligen-Abend gerettet werden. Auch die Angelsachsen hatten ihre Elfen, von denen sie sich verschiedene Klassen, jede mit ihrer passenden Benennung, dachten: so gab es bei ihnen Muntelfen (Oreaden), Wuduelfen (Dryaden), Säelfen (Najaden), u. a. m. Doch waren wohl diese Namen nie unter dem Volke üblich, sondern wurden nur von den Gelehrten erfunden, um die Griechischen Ausdrücke zu übersetzen.

Elgia, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen Odin den Gott Heimdal zeugte.

Eliud oder Elvidner (Elend) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Pallast, welchen Hela, die Beherrscherin der Unterwelt, bewohnt.

Elivager ist in der Skandinavischen Mythologie der Gesammtname jener Höllenflüsse, die aus dem Brunnen Hvergelmer in Niflheim (Nebelwelt) in den Abgrund Ginungagap (Chaos) hinausströmten, und, als wegen zu weiter Entfernung von ihrer Quelle das in ihnen enthaltene Gift zu Eis verhärtete, den ganzen Abgrund mit Eislagen anfüllten. Funken, aus Muspelheim (Feuerwelt) hinübergeflogen, schmelzten das Eis zu Tropfen, und aus diesen entstand der Riese Ymer, und dessen Ernährerin, die Kuh Audumbla. Von diesen Flüssen werden in der prosaischen Edda folgende namentlich angeführt: Svöl oder Sud, Gunntraa, Fion, Fimbultul, Slidur, Hridur, Sylgir, Ylgir, Vid, Leiptr und Gjöl. Gjöl ist der nächste an der Höllengränze, gleich bei den Gittern des Todenreiches.

Elle (Alter), nach der Skandinavischen Mythologie ein altes Weib, mit welcher Thor zur Probe seiner Stärke kämpfte, und überwunden ward. Es zeigte sich aber, daß das alte Mütterchen niemand anderer als das Alter selbst war, dem alles unterliegen muß. S. Thor.

Ellifer. S. Elfen.

Elvidver. S. Eliud.

Embla (Erle), nach der Skandinavischen Mythologie das erste Weib, welches die Götter Odin, Vile und Ve, eben so wie den ersten Mann Ask (Esche), aus einem Holzblöckchen schufen.

Erdmännchen. S. Kobolde, Gnomen, Zwerge, Berggeister.

Erich, Ermin. S. Irmin.

Ermin. S. Hermann.

Ermenreich. S. Heldenbuch.

Esk. S. Fulla.

Esus. S. Hesus.

Etzel. S. Nibelungenlied, Heldenbuch.

Ezernim, Gott der Seen bei den Polen und Schlesiern. Fischreiche Gewässer, vorzüglich der See Orth, wurden deshalb göttlich verehrt.

F.

Falhofner; nach der Skandinavischen Mythologie eines von den zwölf Asenpferden (s. d. Art.).

Fallandi forrad (Fallbrücke, Hinterlist). So heißt in der Skandinavischen Mythologie die Thürschwelle in Helas, der Todesgöttin, Wohnung.

Falur. S. Zwerge.

Farangerfall, nach der Skandinavischen Mythologie ein Wasserfall, in dem sich Loke als Lachs verbarg, um der Rache der Götter, die ihn als den Mörder Balders verfolgten, zu entgehen. S. Loke.

Farbaute, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, der mit der Riesin Laufeya den bösen Loke gezeugt hat.

Farmagott (Lastengott) und Farmatyr (Lastenherr), zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Fasolt. S. Heldenbuch.

Faun. S. Fornjorder.

Feen, eine fast jedem bekannte Gattung von Zauberinnen oder Schicksalsgöttinnen, die mit hoher Macht und einer Art von Allwissenheit ausgerüstet, auf das Leben einzelner Menschen Einfluß nehmen, und Kraft ihres Zauberstabes die erstaunungswürdigsten Verwandlungen an Menschen, Thieren, Gegenden u. s. w. hervorbringen. Es gibt zweierlei Arten von Feen, gute und böse; jene werden gewöhnlich als die schönsten Frauen der Welt, diese hingegen als die häßlichsten Mißgeburten gedacht. Oft finden sie sich bei der Wiege, oder in entscheidenden Augenblicken des Lebens ein, bestimmen und wenden das Schicksal, geben und nehmen Geschenke. Doch ist ihr Wissen und ihre Macht nicht unbeschränkt, und vorzüglich der bösen Art wirken oft andere Feen oder Zauberer entgegen. Was eine Fee gewirkt hat, kann eine andere nicht sogleich aufheben. Feen, die durch eigene Macht die wunderbarsten Verwandlungen der Wesen bewirkten, müssen sich oft selbst durch die Gegenmacht eines feindseligen Zauberers in irgend ein Ungethüm verwandeln; denn auch sie sind der Allgewalt des Schicksals verfallen, dem nicht Götter, nicht Menschen widerstehen. Das Vaterland der Feen-Mythologie ist wahrscheinlich Arabien, von wo sie durch die Troubadours nach Europa verpflanzt wurden; obwohl einige die Feen für Nachfolgerinnen der Druidinnen, andere aber für Ueberreste der auf Gallischen Denkmählern vorkommenden Matronen halten, die beinahe überall als Fruchtgöttinnen, mithin als gute Wesen abgebildet erscheinen. Der erste Ursprung dieser geisterartigen Wesen dürfte wohl in der uralten theogonischen Vorstellung liegen, daß die ganze Welt mit guten und bösen Genien angefüllt sey, die auf die Schicksale der Menschen Einfluß nehmen, und zu ihrem Glücke oder Unglücke sich thätig beweisen. Diese Idee, auf die Nothwendigkeit des Dualismus von Gut und Bös gegründet, leuchtet aus den Mythologien aller Völker hervor, und ihr mögen nicht nur die Feen, sondern zum Theil auch die Sylphen, Gnomen und andere Wesen dieser Art ihr Daseyn verdanken. Mone bemerkt, daß der Name Fee von fatua, provenzalisch fata, italisch fada hergeleitet, und durch gute Göttin übersetzt werde. Leibnitz leitet Fee von dem lateinischen fatum, Ekhard von vates ab.

Feindschaft heißt nach Einigen in der Skandinavischen Mythologie das Gewässer außerhalb der Erde, das die Söhne der Zeit, d. i. die Riesen, von den Göttern trennt, offen durch die Jahrhunderte hinfließt, und nie zu Eis gefriert.

Fenja und Menja, zwei Riesenjungfrauen und Zauberinnen, welche Frothi, König von Dänemark, von dem Schwedischen Könige Fjölnir kaufte, um durch sie die zwei ungeheuern Mühlsteine in der von Hengikjopter zum Geschenk erhaltenen Grottamühle drehen zu lassen. Diese Mühlsteine hatten die Eigenschaft, daß sie mahlten, was der Müller wollte. Frothi befahl den Mägden, Geld, Frieden und Glück zu mahlen, und gestattete ihnen dabei nur so lange auszuruhen, als der Kuckuk schwieg, oder ein Liedchen gesungen werden konnte. Sie sangen dabei den sogenannten Grottagesang, und ehe dieser geendigt war, hatten sie Krieg und ein Kriegsheer gemahlen. Dadurch kam in der Nacht der Seekönig Mysinger, tödtete den Frothi, und machte große Beute. Er nahm auch die Grotta sammt Fenja und Menja auf das Schiff, und hieß sie Salz mahlen. Um Mitternacht fragten sie, ob er noch nicht genug Salz hätte; er aber befahl ihnen fortzumahlen. Sie mahlten noch eine kurze Zeit, als plötzlich durch die Last des Salzes das Schiff versank, und Mysinger sammt der Mühle und den Zaubermägden zu Grunde ging. Seit dieser Zeit ist das Meer gesalzen.

Fenris oder Fenrir heißt in der Skandinavischen Mythologie der schreckliche Wolf, der einst alle Götter befehden, und die Sonne, ja selbst den Göttervater Odin verschlingen wird. Loke zeugte dieses Ungeheuer mit der Riesin Angerbode. Da die Götter wußten, was für Unglück ihnen von Lokes Kindern, nemlich dem Wolfe Fenris, der Schlange Jormungand und der Todesgöttin Hela bevorstünde, schickte Alfadur die Götter ab, um sich dieser Brut zu bemächtigen. Als dies geschehen war, schleuderte er die Schlange in das Weltmeer, und Hela in die Unterwelt, den Wolf aber zogen die Götter bei sich auf; doch wagte es niemand als Tyr, ihn zu füttern. Der Wolf wurde täglich größer

und stärker, und machte dadurch die Götter auf die nahende Gefahr aufmerksam, die nun beschlossen, ihn durch starke Bande zu fesseln, und so unschädlich zu machen. Unter dem Vorwande seine Stärke versuchen zu wollen, beredeten sie ihn zweimal, sich binden zu lassen, zuerst mit der Kette Leding, und als er diese zerbrochen hatte, mit dem noch einmal so festem Bande Dora; aber auch dieses wurde von ihm zerrissen. Nun schickten die Asen Skirnern, den Diener Freyrs, nach Svartalfheim, und ließen von den dortigen Zwergen das Band Gleipner verfertigen, das zwar glatt und weich wie Seide, aber außerordentlich stark und sicher war. Sechs Dinge sind es, aus welchen diese Fessel zusammengesetzt ist: der Schall eines Katzentrittes, der Bart eines Weibes, die Wurzeln eines Berges, die Sehnen eines Bären, der Athem eines Fisches, und der Speichel eines Vogels. Nachdem die Götter das Band erhalten hatten, zogen sie mit dem Wolfe auf die Insel Lingve im See Amsvartner, zeigten ihm dasselbe, und fragten, ob er es zerreißen könnte, da es stärker sey, als man glauben sollte. Der Wolf, die List vermuthend, weigerte sich zwar Anfangs, die Schlinge an sich kommen zu lassen, gab aber doch nach, als auf sein Verlangen Tyr zur Bürgschaft, daß es ohne Falsch zugehe, die rechte Hand in seinen Rachen legte. Jetzt fing der Wolf an sich zu strecken, und wandte die ganze Kraft an, um das Band zu zerreißen; allein, je mehr er sich anstrengte, desto fester und stärker wurde die Fessel. Da lachten alle Asen, außer Tyr; denn ihm, dem Bürgen, war die Hand abgebissen. Die Asen zogen nun das Ende der Kette, das Gelgia heißt, durch die Klippe Gjöl, und befestigten diese tief unten in der Erde; dann nahmen sie ein anderes Felsstück, Namens Tvite, und trieben damit jene Klippe noch tiefer in den Grund. Der Wolf riß den Schlund schrecklich auf, und wollte jeden Nahenden beißen; allein man steckte ihm ein Schwert in den Rachen, so daß der Griff im untern, die Spitze im obern Kinnbacken haftet. Er heult fürchterlich, und aus seinem Maule fließt so viel Schaum, daß daraus der Fluß Von entsteht. So muß Fenris gefesselt liegen bis zum Weltuntergange (s. Ragnarokr). Aber dann wird er los, greift in Vereinigung mit der Midgards=

schlange und Surturs Söhnen die Asen an, und verschlingt den Asenkönig Odin, somit auch die Sonne; denn Odin war nichts anderes als das Symbol der Sonne, oder die Sonne selbst. Kaum ist der Göttervater in Fenris Rachen hinabgeschwunden, so reißt Vidar des Wolfes Kinnbacken dergestallt auseinander, daß das Ungeheuer davon den Tod hat. Fenris hat mit der Riesin Güge zwei Wölfe, Skol und Hate, gezeugt. Skol verfolgt die Sonne, und nach einigen Stellen der Edda ist es auch er, und nicht Fenris, der die Sonne verschlingt. Hate verfolgt, und verschlingt auch endlich den Mond.

Fensaler (vielleicht: helle Wohnung), der prächtige Saal, den die Skandinavische Göttin Frigga bewohnt.

Fest—machen. Sich fest machen heißt in der Sprache des Aberglaubens, durch verschiedene zauberartige Mittel, als: gewisse Kräuter (s. Allermannsharnisch), Kleidungsstücke (s. Nothhemd), u. d. gl. sich gegen Schuß, Stich und Hieb unverletzlich machen. Daher die Sagen von Feldherrn, denen die Kugeln ausweichen mußten, von Soldaten, welche die Flintenkugeln wie Erbsen aus den Ermeln schüttelten, u. d. gl.

Feuer. Das Feuer wurde von den Teutschen in den frühesten Zeiten göttlich verehrt. Ueberhaupt war die Religion der ältesten Germanen äußerst einfach, indem sie Anfangs blos die Sonne, den Mond, das Feuer (Vulcanum), und die Erde verehrten. Bei den Preußen und Litthauern war die Unterhaltung des ewigen Feuers ein Haupttheil des gewöhnlichen Gottesdienstes.

Feuerprobe. S. Ordalien.

Fialar (verlarvt, bedeckt), einer von den zwei Zwergen, die nach der Skandinavischen Mythologie den weisen Quaser (s. d. Art.) erschlugen, und aus seinem Blute den kostbaren Dichtermeth bereiteten; der andere hieß Galar. Eben diese zwei Zwerge ersäuften auch den Riesen Gilling.

Fiaulsvithr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Fimafenger, nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Meergottes Aeger; er wurde bei dem Gastmale, das sein Herr den Göttern gab, von Loke erschlagen. S. Aeger.

Fimbul oder Fimbultul. S. Höllenflüsse.

Fimbultyr (der große Alte), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Fimbulveter heißt in der Skandinavischen Mythologie der außerordentlich lange und strenge Winter, der als Vorbothe des Weltunterganges einfällt, und eigentlich aus drei unmittelbar auf einander folgenden Wintern besteht. S. Ragnarokr.

Fingal (Fin Mac Coul oder Fionghal), ein hochgefeierter Schottischer Held, Fürst von Morven oder Caledonien, und Vater des berühmten altschottischen Barden Ossian; er soll im Jahre 283 nach Christi Geburt gestorben seyn. Seine Thaten besingt das dem Ossian beigelegte, wahrscheinlich aber von Macpherson aus altschottischen Liedern gebildete Heldengedicht Fingal. Zwar haben wir über Fingal keine historische Gewißheit, aber sein Name wird noch immer bei den Hochschotten mit heiliger Ehrfurcht ausgesprochen, und vieles Große und Wunderbare knüpft sich an das Andenken Ossians und Fingals.

Fiölner (vielwissend, oder: versteckt), ein Beiname des obersten Skandinavischen Gottes Alfadur, so wie des Asenkönigs Odin.

Fion, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Fiorgun oder Fiorgyn, nach der Skandinavischen My-

thologie ein Riese, und Vater der Götterkönigin Frigga, die deshalb auch Fiorgyne heißt.

Fiorm. S. Höllenflüsse.

Flaga, nach der Skandinavischen Mythologie eine Unholdin, die auf einem Adler reitet, und zu den Zaubernornen gehört. S. Nornen.

Flins, Flintz oder Flint, ein Wendischer Gott, der auch von den Sorben in der Lausitz, und von allen westlichen Slaven verehrt wurde. Er war entweder als Gerippe, oder als magerer Greis abgebildet, der in der Rechten eine brennende Fackel, und auf den Schultern einen Löwen trug, und auf einem Feuersteine (Flins) stand. Er war der Gott des Todes, und in dieser Hinsicht zwar ein furchtbarer Gegenstand, aber doch trostreich, weil auf ihn die Auferstehung folgt; wie es der Feuerstein, der unscheinbar den Funken in sich bewahrt, die Fackel und der Löwe, der einst durch sein Gebrüll die Todten weckt, zu erkennen geben. Flins und Pya (s. d. Art.) gehören im Wendischen Glauben zu den Schwarzgöttern, von welchen die Lichtgötter den Gegensatz bilden.

Flüsse wurden sowohl von den Teutschen als Slaven verehrt. Unter den Slaven thaten dies vorzüglich die Russen, und die Flüsse Bug und Dnieper waren in dieser Hinsicht besonders ausgezeichnet. Bei den Teutschen sind nebst der Wasserprobe (s. d. Art.) verschiedene Spuren der Flußverehrung, besonders des Rheines und der Donau, vorhanden; und Tacitus (Annal. XIII. 57.) schreibt, daß bei den Germanen Salzflüsse heilig, und ihr streitiger Besitz aus Religion eine gerechte Ursache zum Kriege war. Vergl. Quellendienst.

Fofner. S. Nibelungenlied.

Folkvanger (Volksfeld) heißt die Wohnung der Skandi-

navischen Göttin Freya; dort befindet sich der große und prächtige Saal Sesrumner.

Fornjordur oder Fornjoter (Ur=Erde, oder: alter Riese). Unter diesem Namen begründet nach der Skandinavischen Mythologie die Ur=Erde, oder der Urstoff einen rein physikalischen Götterstamm, aus welchem die großen Elemente des Ganzen auf eine andere Art, als es der Mythus von dem Frostriesen Ymer (s. d. Art) lehrt, hervorgegangen sind. Fornjordur, die alte Erde, zeugte drei Söhne, nemlich: Aeger (das Weltmeer), Kare (die Luft) und Loge (das Feuer). Aeger, als Ocean, vermählte sich mit Ran, dem Raube, und zeugte die alles verschlingenden Meereswogen, neun Töchter, die den gemeinsamen Namen Wellenmädchen (s. d. Art.) führen. Kare, die Luft, zeugte den Froste (Frost, Kälte), und dieser den Snär oder Snio hinngamble, d. i. den alten Schnee. Snär hat noch vier andere Sprossen, nemlich: Thorre, Drifa, Faun und Mjoll, von denen zwar keine Deutung angegeben ist, die sich aber vermuthlich ebenfalls auf winterliche Phänomene beziehen. Loge, das Feuer, vermählte sich mit Glöd (Gluth), und zeugte Kohlen und Asche, die sich in seinen zwei Töchtern Einmyria und Eisa personifiziren. Ueber Loge sehe man noch besonders den Art. Loke.

Forsete, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Asen Balder und der Nanna; Gott des Friedens, der Eintracht und Versöhnlichkeit. Alle, die sich in Streitigkeiten an ihn wenden, kehren versöhnten Herzens zurück; Götter und Menschen kennen keinen gerechteren Richter als ihn. Sein Pallast Glitner ist mit Silber gedeckt, und die Wände sind mit Gold belegt. Mehr über Forsete findet man in der Edda nicht; doch bezeugen Schriftsteller, die 300 Jahre älter als Sämund und Snorro sind, daß er im Sachsenlande verehrt worden, und auf der nach ihm benannten Insel Fosetesland (Helgoland) einen Tempel gehabt habe.

Fosite. S. Forsete.

Fosta oder Phoseta, eine Friesische Göttin mit fünf Pfeilen in der Rechten, und vier Kornähren in der Linken. Sie hatte viele Tempel, und wurde wahrscheinlich als Vorsteherin des Feldbaues verehrt. Hertha (s. d. Art.) war Symbol der Erde als Urstoff, und ihrer zeugenden Kraft; Fosta scheint aber mehr der Urbarmachung und Bearbeitung derselben vorgestanden zu seyn. Beide liebten den Frieden. Ueberhaupt dürfte in der Wesenheit beider Göttinnen vielleicht gar kein Unterschied Statt finden, da sich beide in einem und demselben Urwesen, nemlich der Erde, begegnen, und Hertha selbst irgendwo den Beinamen Fosta führt. Daher mag es auch kommen, daß man den Namen Fosta oder Phoseta von dem Römischen Vesta oder Griechischen Ἑςία ableiten will. Denn bekanntlich verehrten vorzüglich die Griechen die Göttin Vesta nicht blos als Element des Feuers, sondern auch als Göttin der Natur und Fruchtbarkeit, wie es Orpheus 83ste Hymne beweis't; in dieser heißt Vesta die Stütze der Sterblichen, die Ewige, Mannniggestaltete, Grünende, Selige, die alles beglückt und blühend macht.

Frau, weiße. S. Weiße Frau.

Frauen. Ein eigenthümlicher Zug der alten Teutschen war die außerordentliche, auf Religiosität gegründete Achtung der Frauen. Die lange Keuschheit der Jugend, die strenge Ehe, die schonungslose Bestrafung der Unzucht waren gewiß Ausflüsse dieser so schönen Volksempfindung. Tacitus berichtet, daß Frauen gar oft das weichende Schlachtheer zum Stehen gebracht, daß Jungfrauen als Geißel größere Sicherheit gewährt, ja daß man sich in den Frauen etwas Heiliges, und ein gewisses göttliches Ahnungsgefühl gedacht habe; weßhalb stets auf ihren Rath und ihren Ausspruch geachtet worden. Und dieses — setzt Tacitus hinzu — geschah weder aus Schmeichelei, noch um sie zu vergöttern. Ganz anders war es bei den Slaven, die ihre Frauen mit großer Geringschätzung behandelten.

Freda und Weda, zwei Kriegsgötter der Friesen. Sie wa-

ren als Krieger gebildet, die auf dem Kopfe einen befiederten Helm, vor der Brust einen Schild, und am Rücken Flügel hatten.

Freischuß heißt bei abergläubischen Menschen, vorzüglich Jägern und Jagdliebhabern, ein Schuß, mit dem man alles treffen kann, was sich nur immer innerhalb der Schußweite befindet, auch wenn man es gar nicht sieht; ja manche Freischüsse sind weder auf die Schußweite beschränkt, sondern reichen durch alle Reviere der Welt. Dem solche Schüsse zu Gebothe stehen, wird Freischütz genannt; er kann sich aufgeben lassen, was er schießen soll, Hirsch, Reh, oder Hasen, und braucht dann nur aufs Gerathewohl die Flinte abzudrücken, so muß das Wild fallen, und vor ihm liegen. Eine solche Kunst kann aber freilich nur mit Hülfe des Teufels erworben werden, der dann nach Umständen entweder eigene Freikugeln hergibt, oder die Macht ertheilt, mit was immer für Kugeln täglich eine bestimmte Anzahl solcher Freischüsse machen zu können.

Freke (verzehrend), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den zwei Wölfen, denen Odin die Speisen gibt, die ihm in Valhalla vorgesetzt werden; der andere heißt Gere (gierig). Odin bedarf nemlich keiner Speise, sondern trinkt nur Wein und Meth.

Freya, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Liebe und Zärtlichkeit; überaus reitzend, gütig, sanft, klug und schlau. Allen Menschen ist sie hold, vorzüglich aber den Liebenden; daher sind Lieder der Liebe ihr ein angenehmes Opfer. Sie ist eine Tochter Niord's und seiner eigenen Schwester, die Stieftochter Skade's, die Schwester Freyrs, und nach Frigga die vornehmste Göttin. Ihre Wohnung heißt Folkvanger (Volksfeld), wo sie der Edda zufolge die Hälfte der in Schlachten gefallenen Krieger aufnimmt (Vergl. hierüber Frigga). Ihr Saal Sesrumner ist äußerst schön und geräumig; und der Wagen, auf dem sie fährt, wird von zwei Katzen gezogen. Ihrem Gemahl Odr gebar sie zwei Töchter, Hnos und Gersemi, die so schön waren, daß al-

les Schöne und Kostbare mit ihren Namen bezeichnet ward. Ihr Gatte zog in ferne Länder, und Freya weinte über seine Entfernung goldrothe Thränen. Sie reiste ihm nach, und da sie zu verschiedenen unbekannten Völkern kam, gab sie sich auch verschiedene Namen, als: Mardöl, Horn, Gefna (Gefion), Syr und Vanadis (Vanengöttin). Sie hatte das prächtige Halsgeschmeide Brising, für welches sie jedem der vier Zwerge, die es geschmiedet, die Freuden einer Nacht, als verlangten Preis, bewilligte. Von ihr stammt der Ehrentitel vornehmer Weiber Fruer (Frauen), und die Benennung des Wochentages Freytag, die aus Freyatag entstand. Von ihr sollen auch die Brautwerber Freier heißen. Bei Aegers Gastmahl, wobei der satyrische Loke allen Göttern und Göttinnen Bitterkeiten sagte, mußte auch Freya von dem Spötter Folgendes hören:

So schweige Freya!
Ich kannte dich längst,
Nie warst du mackellos;
Asen und Alfen,
Alle, die hier sind,
Haben Dein genossen.

Freya war eine Hauptgöttin aller Nordischen und Teutschen Völker, und wurde ganz nackt, zuweilen leicht bekleidet, manchmal auch mit Köcher, Bogen und Schwert abgebildet. Oft wird sie mit der Göttin Frigga, oft auch mit ihrem Bruder Freyr verwechselt, wovon der Grund darin liegen mag, daß viele Völker einigen ihrer Gottheiten beide Geschlechter beilegten. Daher wird auch der goldborstige Eber des Freyr, und das demselben gewidmete Juelfest (s. d. Art.) von einigen Schriftstellern auf Freya bezogen. Bei den ältesten Skandinaviern soll Freya das Symbol des Mondes, so wie Freyr jenes der Sonne gewesen seyn.

Freyamonat hieß bei den nördlichen Teutschen nach dem Namen der Göttin Freya der Junius oder Brachmonat.

Freyatag hieß nach dem Namen der Göttin Freya bei den alten Teutschen der Wochentag, den wir jetzt Freytag nennen.

Freyr, Freyer oder Frey; nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der Fruchtbarkeit, der über Sonnenschein und Regen, so wie über alle Gewächse der Erde waltet. Er, der gütigste der Asen, gibt gute Zeiten und Frieden, vertheilt Wohlstand unter die Menschen, und bringt auch den Bräuten und Gattinnen ihre im Kriege gefangenen Männer zurück. Da ihm die Götter bei seinem ersten Zahne das himmlische Gebieth Alfheim, den Wohnsitz der guten Elfen, verehrten, so wird er auch für den obersten der Lichtelfen oder guten Geister gehalten. Er und die Liebesgöttin Freya sind Kinder des Vanen Niord, die dieser mit seiner eigenen Schwester gezeugt hat; Skade, mit Niord später vermählt, ist blos die Stiefmutter beider Geschwister. Freyrs Gemahlin ist Gerda, die Tochter des Riesen Gymer (Aeger s. d. Art.), um die er durch seinen Diener und Vertrauten Skirner geworben hatte. Ueber Veranlassung und Erfolg dieser Brautwerbung geben die Mythen der Edda Folgendes: Eines Tages setzte sich Freyr auf Odins Ehrensitz Hlidskjalf, von welchem man die ganze Welt überschauen konnte, und erblickte nordwärts ein prächtiges Gebäude, in das eben Gerda eintreten wollte. Sie war so hold und reitzend, daß, als sie die Hände hob, um die Thür zu öffnen, Luft und Wasser der Reitze Widerschein gab, und das Weltall erglänzte. Freyr erglühte in heftiger Liebe, kam voll Kummer nach Haus, sprach, schlief, und trank nicht, und niemand wagte es, ihn anzureden. So ward sein Uebermuth, sich auf den heiligsten Sitz des Götterkönigs zu setzen, durch hoffnungslose Liebe bestraft. Endlich ließ Niord durch Skirner um die Ursache eines so seltsamen Betragens fragen, und diesem vertraute Freyr alles; befahl ihm aber zugleich ins Riesenland zu ziehen, und in seinem Namen um die schöne Gerda zu werben. Skirner versprach es, verlangte jedoch zu diesem Zwecke ein Roß, das ihn sicher durch Flammen trüge, und Freyrs Schwert, das von selbst tödtete, so oft es sein Besitzer befahl. Freyr gab ihm beides. Skirner ritt nun über beeiste Gebirge in das Land

der Riesen, wo Gymer, Gerdas Vater, wohnte. Wüthende Hunde waren an die Thür der hölzernen Umzäumung von Gerdas Wohnung gebunden, und ringsum loderten Feuerflammen. Doch Skirner ritt ungeachtet der Warnung des Wegehüters muthig zwischen den Hunden hindurch, und setzte kühn durch die drohenden Flammen, daß die Erde erbebte, und alle Wohnungen Gymers erzitterten. Da schickte Gerda ihre Dienerin hinaus, und ließ ihn bitten, herein zu kommen in ihr Gemach, und reinen Meth zu trinken. Er trat ein, und versuchte erst durch Versprechungen, Gerda für Freyr zu gewinnen, indem er ihr eilf goldene Aepfel und den Ring Draupner (s. d. Art.) als Geschenk anboth. Sie aber schlug beides aus; worauf er drohte, ihr mit seinem glänzenden Schwerte das Haupt abzuschlagen. Allein auch da blieb Gerda noch standhaft. Endlich drohte er, ihren Vater zu tödten, und sie mit der Zauberruthe so zu berühren, daß sie verwandelt in ein Schreckbild, aller Freuden verlustig, jeden Tag von furchtbaren Schrecknissen gequält, aller Bedürfnisse und Bequemlichkeiten beraubt, im Abgrund der Todten wohnen sollte, auf immer verbunden mit dem dreiköpfigen Eisriesen Reifgrimner; nichts als Ziegenharn sollte sie trinken, gemartert von drei gräßlichen Dingen: Männerwuth (Mannsucht), Unvermögen und Unruh. Auf diese Beschwörung und Weissagung ergab sich Gerda, und versprach nach neun Nächten in dem Haine Barri oder Barey (Knospen-Au) Freyrs Gattin zu werden; was auch endlich geschah. Aus dieser Mythe erklärt Mone in physischer Hinsicht den Freyr für die Sehnsucht des Mannes nach dem Weibe; Gerda ist die Schamhaftigkeit. Darum ist sie so schön, darum brennt die Lohe um ihre Wohnung, und weis't jedes unziemliche Vorhaben durch die Scheu zurück, die sie einflößt. Vergebens biethet ihr Skirner Geschenke an, umsonst droht er ihr mit dem Tode durch Freyrs Schwert; kaufen und erzwingen kann man die Liebe nicht, sie gehört einer andern Macht an, dem Zauber nemlich, dem sie nicht widerstehen kann, und darum selber unwiderstehlich ist. Deshalb beginnt Skirner seine Zauberformeln, durch die er auch seine Absicht erreicht. — Durch die Liebe um sein Schwert gebracht, tödtete Freyr den Riesen Beli mit einem Hirschgeweih; al=

lein die traurigsten Folgen dieses Verlustes zeigen sich erst bei dem Weltuntergange, wo er aus Mangel jener Wunderwaffe im Zweikampfe mit Surtur fällt. Außer Skirner werden noch namentlich in Freyrs Diensten angeführt Beiggver und dessen Gattin Beila; der erstere wird von Göttern und Menschen der Hurtige genannt. Statt des Rosses bedient sich Freyr des goldborstigen, Sonnenglanz verbreitenden Ebers Gullinbursti (Goldborste), weshalb er auch für den Sonnengott gilt, und vielleicht in dieser Eigenschaft den Beinamen Soli führt. Eben darum hieß das Juelopfer, das im Mitterwinter um die Zeit des christlichen Advents diesem Gotte dargebracht, und wobei ihm ein Eber geschlachtet wurde, mit einem andern Namen auch Solarblot, oder Sonarblot. Freyr wurde vorzüglich in Schweden verehrt, wo er als abstrakter Begriff die besondere Religionslehre des Landes bezeichnet; so wie Thor die Religion in Norwegen, Balder den Glauben in Dänemark darstellt. Alle diese drei Religionen aber sind spätere Absonderungen von der gemeinsamen Religion im Nordlande, die in dem Begriffe Odin ausgedrückt ist. Daher mußte in Schweden, und auch in Norwegen, jeder Schwörende einen in des Opferthiers Blut getauchten Ring in der Hand halten, und den Eid mit dieser Formel schließen: „So wahr mir Freyr, Niord und der mächtige Ase helfen möge." Nach Snorro war Freyr König in Schweden, ließ einen großen Götzentempel in Upsala bauen, und regierte so glücklich, daß ihn die Schweden als Gott, und zwar mehr als ihre übrigen Götter verehrten. Ohne Zweifel ist Freyr auch eben derselbe, der bei Adam von Bremen als einer von den drei Hauptgöttern in dem goldenen Tempel von Upsala unter dem Namen Friggo vorkommt, der als Gott des Friedens, der Wollust und der Hochzeiten mit einem ungeheuern Phallus (ingenti priapo) versehen war, und mit der ähnlich benannten Erdgöttin Frigga irgend ein mysteriöses Verhältniß, vielleicht die Idee der zeugenden und ernährenden Natur, gebildet haben mag (Vergl. Frigga). Auch der Abgott Frö, der nach dem Volksglauben der Dänen Wind und Wetter in seiner Gewalt hatte, und dem der König Hading jährlich ein Opfer von schwarzen Thieren darbringen mußte, scheint kein an=

derer als Freyr gewesen zu seyn. Saxo berichtet, daß Frö in oder bei Ursala als Statthalter der Götter (Satrapa Deorum) gewohnt, und Menschenopfer eingeführt habe.

Frigga, Frigge oder Frig; nach der Skandinavischen Mythologie eine Tochter des Riesen Fiorgun oder Fiörgin, die Gemahlin des Götterkönigs Odin, die Mutter der Götter Thor, Balder, Braga, Hermode und Tyr, und die Ahnfrau aller Asen. Sie ist die oberste Göttin des Himmels, alle Göttinnen sind ihr unterthan, und achten auf ihren Wink. Ihr prachtvoller Pallast heißt Fänsaler (helle Wohnung): die Göttin Fylla trägt ihr als Kammergöttin ihr Schmuckkästchen nach, und ist zugleich ihre Vertraute; ihre Bothschafterin heißt Gna; und um Menschen zu schützen und zu retten, bedient sie sich der Asin Hlyn. Im Götterrathe sitzt sie mit Odin auf dem Ehrensitze Hlidskjalf, von welchem sie Himmel und Erde, und aller Menschen Thun überschaut. Die Versammlung der Göttinnen hält sie in dem Wonnegebäude Vingolf. Alle Schicksale der Menschen sind ihr bekannt, doch entdeckt sie nie etwas davon. Sie hat auch einen großen Vorrath von Vögel- besonders Habichtsgestalten, wodurch jene, denen sie selbe leiht, mit der Vogelgestalt auch die Kraft zu fliegen erhalten. Bei Aegers Gastmahl mengte sie sich in Odins und Loke's Wortwechsel, und ermahnte sie, einander nicht alte Geschichten vorzuwerfen. Dadurch reitzte sie den schmähsüchtigen Loke gegen sich selbst, und mußte von ihm die beißendsten Vorwürfe über ihre verbothenen Liebeshändel mit Odins Brüdern Vile und Ve hören. Das Gestirn Orions Gürtel ward nach ihrem Namen Friggas Spinnrad oder Spinnrocken genannt. — Nach einer mehr zur Naturphilosophie gehörigen Ansicht ist Frigga das Symbol der Erde, und einerlei mit der allegorisch benannten Jörd (Erde), und der rein Germanischen Hertha; in welcher Beziehung auch der ältere Odin, das Symbol der Sonne, somit der höchste Naturgott, ganz passend als ihr Gemahl gedacht wird. Ihr, der Göttin der Erde, und nicht der Freya gehört nach Gräters Vermuthung von den im Kriege Gefallenen die Hälfte, nemlich der Leichnam; die andere Hälfte, die

Seele, gehört dem Odin, d. i. der Sonne. Die Edda sagt zwar ausdrücklich, es theile sich Freya mit Odin in die gefallenen Krieger; allein da bei den ältesten Schriftstellern beide Göttinnen häufig mit einander verwechselt werden, so konnte auch leicht in ihren eigenthümlichen Attributen eine Verwechslung vorgehn. Ein Beispiel solcher Namensverwechslung findet man in folgender Erzählung des Paulus Diakonus, eines Schriftstellers des achten Jahrhunderts. Die Wandalen führten Krieg mit den Winulen. Die erstern verwendeten sich bei Wodan (Odin) um Sieg über ihre Feinde, und erhielten zur Antwort, Wodan würde jenen den Sieg verleihen, die ihm beim nächsten Sonnenaufgang zuerst in die Augen fielen. Darauf kam Gambara, Mutter der beiden Anführer der Winulen, zur Frea, der Gemahlin Odins (Wodan's), und bath um Sieg für ihr Volk. Frea rieth, die Weiber der Winulen sollten ihre losgebundenen Haare in Gestalt eines Bartes gegen das Gesicht ziehen, und sich vor Tagesanbruch zugleich mit den Männern vor Odins Fenster einfinden. Wie sie nun Wodan beim Aufgang der Sonne erblickte, brach er in die Worte aus: „Was sind das für Longobarden (Langbärte)?“ Darauf sagte Frea: „Du hast ihnen einen Namen gegeben, jetzt mußt du ihnen auch den Sieg verleihen (nemlich als Namensgabe; bei den Christen: Pathengeschenk).“ Daher der Name der Longobarden. Hier heißt Odins Gemahlin Frea, und doch ist eigentlich Frigga als solche bekannt. In altnordischen Liedern heißt die Erdgöttin auch Göa und Hlodyna, und nach einer Römischen Inschrift wurde im Clevischen eine Göttin Hludana verehrt; beide mögen wohl eine und dieselbe Gottheit, und mit der Hertha des Tacitus einerlei gewesen seyn. Mone beruft sich hier auf Münters Nachweisungen, der Hlodyn für die weibliche Form von Loder hält, einem Gotte, dessen die große Völuspa bei der Schöpfungsgeschichte als eines Mitglieds der Nordischen Götterdreiheit erwähnt. In Lethra oder Ledrun (jetzt Leire), einer Stadt auf der Insel Seeland, deren Namen Münter eben von dem Gotte Loder ableiten will, soll der Haupttempel der Göttin Hlodyn oder Hludana gewesen seyn; und da es erwiesen ist, daß auf Seeland Hertha verehrt wurde, so wird die Iden=

tität zwischen Hertha und Hlodyna oder Frigga desto auffallender. Der Hertha- oder Erdendienst auf Seeland stimmt auch mit der Sage von der Gefion, der Gründerin Seelands, zusammen; und da diese von Odin von Fünen aus nach Schweden zum König Gylfe geschickt wurde, so könnte ihr Name so viel als Ge (Göa) von Fünen bedeuten, wodurch sie den Uebergang von der Dänischen zur Norwegischen Religion bildet, wo sie als Göa verehrt wurde. So stellt sich uns in diesem weiblichen Grundwesen (Erde) der gemeinsame Stoff der Nordischen Religionen vereinigt dar; weshalb es auch dem Odin zugesellt ist, da auch er die allgemeine männliche Gotteskraft im Nordischen Glauben war. Uebrigens muß Frigga noch irgend eine religiöse Verbindung mit dem Götzen Frigg oder Friggo haben, der bei dem männlichen Attribute, dem Phallus, einen weiblichen Namen führt, und daher eine Doppelnatur gewesen zu seyn scheint. Vermuthlich dürfte Friggo mit seinem Phallus die Fruchtbarkeit der Erde (Frigga) andeuten, und hier wie bei der Isis der Aegypter, die ebenfalls mit einem Phallus zu thun hat, und mit mehreren Brüsten vorgestellt wird, eine Personifikazion der zeugenden und ernährenden Natur zu suchen seyn.

Friggo. S. Freyr, Frigga.

Froste (Frost). S. Fornjordur.

Frostriesen. S. Hrimthussen.

Frothi, ein gewaltiger und gepriesener König der Dänen, unter dessen Regierung eine Art von goldenem Zeitalter (Frothis Friede) geherrscht haben soll. Niemand schadete damals dem Andern; es gab weder Mörder noch Diebe, so daß ein Goldring lange Zeit auf der Jollangursheide lag, ohne daß ihn jemand aufheben wollte. Dieser Frothi war es auch, der vom Schwedenkönige Fiölner die zwei Zaubermägde Fenja und Menja (s. d. Art.) gekauft hat.

Fulla oder Fylla, nach der Skandinavischen Mythologie die Dienerin und Vertraute der Götterkönigin Frigga, eine jungfräuli-

che Göttin mit flatternden Haaren und einer goldenen Stirnbinde. Sie hat das Schmuckkästchen und die Fußbekleidung der Frigga in Verwahrung, und wird zugleich für die Göttin der Geheimnisse gehalten. Auch soll sie das Kästchen Esk bei sich haben, in welchem die Aepfel der Unsterblichkeit verwahrt sind. Aber eigentlich verwahrt Iduna diese Aepfel in einer Schale oder Büchse, und es bleibt dunkel, wie dasselbe auch von Fulla gesagt werden kann.

G.

Galar heißt nach der Skandinavischen Mythologie der eine von den zwei Zwergen, die den weisen Quaser umbrachten, und den Riesen Gilling ersäuften; der Name des andern ist Fialar. Aus Quasers Blute bereiteten sie den Weisheits- oder Dichtermeth. S. Quaser.

Ganger. S. Oelvald.

Ganglatte (Langsamtritt), nach der Skandinavischen Mythologie der Diener Hela's, der Beherrscherin der Unterwelt. S. Hela.

Gangler. S. Gylfe.

Gangleti, einer von den vielen Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Ganglöt (Trägtritt), die Magd der Skandinavischen Todtenbeherrscherin Hela (s. d. Art.).

Gangrader, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Ganna, eine Wahrsagerin bei den alten Teutschen, die zufolge des Dio Kassius unter der Regierung des Domitian lebte, und nach Velleda (s. d. Art.) im größten Ansehen stand.

Gardot soll bei den Preußischen Wenden ein Gott der Schiffer gewesen seyn.

Gardrosa, das Mutterpferd, mit welchem der Hengst Ham den Luftklepper Hofwarpner zeugte, dessen sich die Skandinavische Göttin Gna, als Botschafterin der Götterkönigin Frigga, bedient.

Garm oder Garmur, eigentlich ein Gattungswort der Skandinavischen Sprache, das einen Hund bedeutet; in der Edda bezeichnet es aber insbesondere den beißigen Höllenhund, der am Eingange zu Helas Wohnung bei der Höhle Gnüpa angebunden liegt, bis er beim Weltuntergange los wird, um mit Surturs Schaaren gegen die Asen zu streiten. Er kämpft mit dem Gotte Tyr, und beide fallen zugleich.

Gardunithis, ein Hausgott bei den Polen und Schlesiern, in dessen besonderer Obsorge die jungen Lämmer standen.

Gasto. So hießen bei den Wenden und Pommern die bösartigen Hausgeister. Von diesen wird Marowit (s. d. Art.) besonders angeführt.

Gaul, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gaumul, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Gaundler, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Gaupul, einer von den Skandinavischen Höllenflüßen (s. d. A.).

Geburtsgöttinnen. S. Nornen.

Gefion, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Unschuld. Selbst Jungfrau, beschützt sie alle keuschen und frommen Mädchen, die auch nach dem Tode in ihre himmlische Wohnung kommen, und ihr dienen. Die Schicksale der Menschen kennt sie so gut wie Odin. Ihre vornehmste That, wobei aber freilich ihr mythisch jungfräulicher Charakter wegfällt, besteht in der Gründung der Insel Seeland. Gylfe, König von Schweden, schenkte einem herumziehenden Weibe für ihren muntern Gesang so viel Land, als vier Ochsen in einem Tage und einer Nacht umpflügen könnten. Dieses Weib war Gefion, welche Odin von Fünen aus zum Gylfe geschickt hatte. Sie nahm nun vier Ochsen, ihre Söhne von einem Riesen, und spannte sie vor den Pflug. Diese zogen so gewaltig, daß ein großes Stück Land in das Meer hinausgeschoben ward, wo sie es, Fünen gegenüber, befestigte. So entstand die Insel Seeland. In Schweden blieb aber von dem abgepflügten Stück Landes ein See, Namens Lauger (Mälarsee), dessen Buchten genau mit den Vorgebirgen von Seeland zusammenpassen.

Gefna. S. Freya.

Geierskogul, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Geirahöd (Lanzenerhebung), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Geiraulul (den Spieß tränkend), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Geirröd (den Spieß röthend), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, in dessen Gefangenschaft einst Loke gerathen war. Um frei zu werden, mußte er versprechen, den Gott Thor ohne seinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirröds Wohnung zu locken. Thor ging hin, und erschlug den Riesen. S. Thor.

Geirröd, nach der Skandinavischen Mythologie ein König des Gotnalandes, den die Göttin Frigga ungemein haßte. Odin

wollte ihn einst unerkannt besuchen, doch Frigga gab ihm davon durch Fulla einen Wink, und warnte ihn vor dem Fremdlinge, der ein großer Zauberer wäre. Als Odin bei Geirröd ankam, wollte er auf dessen Frage, wer er sey, nicht antworten. Um ihn zum Geständnisse zu zwingen, ließ ihn Geirröd zwischen zwei Feuer aufhängen. In dieser Lage blieb der verkleidete Odin, der sich Grimner nannte, durch acht Tage, und erzählte dabei in einer sehr räthselhaften Einkleidung von seinen Thaten und andern mythologischen Gegenständen. Zuletzt mußte er denn doch erklären, er wäre Odin. Geirröd lief nun hin, um ihn vom Feuer zu nehmen; allein er stolperte, fiel in sein zufällig entblößtes Schwert, und starb sogleich.

Geirvimal, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Gelgia oder Gelja. S. Fenris.

Gerda oder Gerdur, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Gymer (Aeger) und der Riesin Auerbode. Wegen ihrer außerordentlichen Schönheit wurde sie die Gemahlin des Gottes Freyr. S. Freyr.

Gere (gierig), einer von den zwei Wölfen, denen der Skandinavische Odin die Speisen gibt, die ihm bei der täglichen Mahlzeit in Valhalla vorgesetzt werden; der andere heißt Freke (verzehrend).

Gernot. S. Nibelungenlied.

Gersemi und Hnos (auch Nossa), zwei Töchter der Skandinavischen Göttin Freya und ihres Gatten Odur. Sie waren so schön und anmuthsvoll, daß alles Schöne und Treffliche mit ihren Namen bezeichnet wurde.

Gewar oder Neff, nach der Skandinavischen Mythologie der Vater der Nanna, der Gemahlin des guten Balder. S. Nanna.

Giall oder Gjal, nach der Skandinavischen Mythologie ein Höllenfluß, hart an der Gränze der Unterwelt, über den alle Todten in Hela's düstre Wohnungen wandern müssen. Eine goldbelegte Brücke, Giallarbrücke genannt, führt darüber, und wird von einer Jungfrau, Namens Modguder (Götterfeindin), bewacht.

Giallarhorn oder Gjalderhorn (tönend Horn), das Horn oder die Posaune des Skandinavischen Gottes und Himmelswächters Heimdal. Wenn er hineinstößt, wird es in allen Welten gehört. Mit diesem Horne wird er beim Weltende die Asen zum Kampfe gegen die andringenden Riesen emporstürmen. S. Heimdal.

Gialpe (Geräusch) und Greipe, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Töchter des Riesen Geirröd (s. d. Art.), denen Thor den Rücken brach. Gialpe und Greipe heißen auch zwei von jenen neun Jungfrauen, mit welchen der Skandinavische Odin den Gott Heimdal gezeugt hat.

Gilbog. S. Dobrebog.

Gilling, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, der von den zwei Zwergen Fialar und Galar ersäuft wurde. Sein Sohn Suttung rächte ihn dadurch, daß er die Mörder auf einen Fels im Meere setzte, und sie nicht eher frei ließ, als bis sie ihm den aus Quasers Blute bereiteten Dichtermeth auslieferten. S. Quaser.

Gimle (Himmel), nach der Skandinavischen Mythologie die herrlichste aller Regionen der Götterwelt, gegen Süden gelegen, und glänzender als die Sonne. Sie wird fortdauern, wenn bei der Götterdämmerung Himmel und Erde vergehen; die Guten und Gerechten werden darin mit Allvater durch alle Zeiten wohnen, und ewige Wonne genießen. Die Hauptörter in Gimle sind der Pallast oder Saal Brimner, wo es die Fülle guter Getränke gibt, und

das goldene Lustschloß Sindri auf dem Nida- oder Idagebirge. Die eigentliche Lage dieses Tugendhimmels ist folgende: Ueber dem ersten Himmel, dem gewöhnlichen Aufenthalte der Götter oder Asen, ist ein zweiter Himmel, genannt Aundlang, und über diesem der dritte, Vidblain, wo die Lichtelfen wohnen; und in diesen setzte man das noch schöner als Sonnenfeuer glänzende Gimle.

Ginungagap. So hieß nach der Skandinavischen Mythologie der gränzenlose, chaotische Abgrund, oder der leere Raum, der vor der Schöpfung des Himmels und der Erde war. S. Alfadur.

Gioll, nach der Skandinavischen Mythologie ein Höllenfluß, nahe an der äußersten Gränze der Unterwelt. S. Höllenflüsse, Elivager.

Gipul, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Giselher. S. Nibelungenlied.

Gjel, nach der Skandinavischen Mythologie eines von den Pferden, deren sich die Asen bedienen. S. Asenpferde.

Gjöl oder Gjaull, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den aus Hvergelmer strömenden Flüssen Elivager (s. d. Art.). Gjöl heißt auch der Fels, durch welchen die Asen das eine Ende des Bandes Gleipner, das Gelgia hieß, zogen, als sie damit den Wolf Fenris fesselten. S. Fenris.

Gladr (munter), eines von den Skandinavischen Asenpferden (s. d. Art.).

Gladsheim (Wonnesitz), nach der Skandinavischen Mythologie eine herrliche Gegend oder Stätte in der Götterstadt Asgard, wo sich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Asen und einem Ehrensitze für Odin befindet. Dort steht auch der Pallast Walhalla (s. d. Art.).

Glanur (Freude), nach der Skandinavischen Mythologie der Gemahl der Sol oder Sunna (Sonne), der Tochter des Gestirngottes Mundilfare. S. Alfadur, Sol.

Glapsvithr, ein Name des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Gläsisvol, nach verschiedenen Mythographen das Land der Unsterblichkeit, das in die Nordische Urreligion gehört, die älter als Odin und die Asen ist, und von der man fast gar keine Nachricht mehr hat. Wedel Simonsen (in Nyerups Wörterb.) bemerkt, daß Gläsisvol nichts anderes bedeute als Bernsteinland; daß aber die Phantasie dieses Land zur Wohnung der Seligen erhob.

Glasor (Goldhain), nach der Skandinavischen Mythologie ein reitzender Hain vor Valhalla, dessen Bäume goldene Zweige und Blätter haben.

Glenr (glänzend), eines von den Skandinavischen Asenpferden (s. d. Art.).

Glitner (schimmernd), der Pallast des Skandinavischen Gottes Forsete. Er ruht auf goldenen Säulen, und ist mit Silber gedeckt; Wände und Zimmer sind von rothem Gold.

Glöd (Gluth), die Gattin des Skandinavischen Feuergottes Loge (Loke). Ihre Töchter waren Eisa und Einmyria.

Gloinn (glänzend). S. Zwerge.

Gna, eine Skandinavische Göttin von niederem Range. Sie ist die Bothschafterin der Götterkönigin Frigga, und bedient sich auf ihren Reisen des Rosses Hofwarpner, das durch die Luft fliegt, auf dem Meere geht, und durch Flammen setzt.

Gnesen an der Warta war Anfangs nebst Posen der Hauptsitz des Polnischen Heidenthums, nachher wurde auch Krakau bedeutend. In Gnesen war die Hauptkirche des Gottes Nija (s. d. Art.), wohin die ganze Umgegend gehörte. Der Name der Stadt heißt auf Teutsch ein Nest; und sie wird für die erste Polnische Stadt, so wie Posen für den ältesten Sitz und Begräbnißort der Könige ausgegeben.

Gnomen sind Geister, die im Schooße der Erde bei den Schätzen der Tiefe wohnen, und sie bewachen; also Erdgeister, Berggeister, Erdmännchen. Sie können die mannigfaltigsten Gestalten annehmen, und bald schön, bald häßlich seyn; doch ist die letztere Gestalt die ihnen eigenthümliche, nur ihre Weiber, die Gnomiden, sind ursprünglich schön. Die gemeine Sprache begreift sowohl die Gnomen als die übrigen Elementargeister, und noch andere, im Hause, auf Feldern und in Wäldern hausende Spuckgestalten unter dem allgemeinen Namen Kobolde (s. d. Art.). Das eigentliche Vaterland der Gnomen ist der Orient und das Reich der Kabbala (s. d. Art.). Nach den Erzählungen des Talmud war ein solcher Erdgeist, in der Gestalt eines Wurms von der Größe eines Gerstenkorns, dem Salomo zur Erbauung seines prächtigen Tempels vorzüglich dadurch behülflich, daß er ihm ohne jemands Beihülfe die großen Felsenplatten spaltete, und in Tafeln verwandelte. In Europa haben diese wunderlichen Phantasiegebilde vorzüglich im fünfzehnten Jahrhunderte durch die Anhänger der Pythagorisch-kabbalistischen Philosophie ihr Glück gemacht, verloren aber natürlich ihr Ansehen bald gänzlich, und leben seitdem blos in den Schöpfungen der Dichter. Wer kennt nicht aus Musäus Volksmährchen den Berggeist Rübezahl? und ist es nicht, als ob wir die Gnomen selbst in Person auftreten sähen, wenn wir bei Matthisson lesen? — :

Gleich schwarzen Phantomen
Entklettern die Gnomen,
In wolkiger Nacht,
Dem dunstigen Schacht.
Ein träges Geschlecht,
Nicht Herr und nicht Knecht,

Spürt's immer nach Nebel,
Hat Beine wie Säbel;
Es watschelt; es tappt,
Possierlich verkappt,
Bald äffisch und drollig,
Bald bärenhaft knollig;
Trägt Pelze von Ratten,
Und spottet des Lichts
Beim Scheine des platten
Karfunkelgesichts.

Gnüpa oder Gnüpaheller (Gnüpa-Höhle), eine Höhle, vor welcher der Skandinavische Höllenhund Garm bis zum Tage des Weltunterganges angebunden liegen muß.

Godan, Gode. S. Odin.

Godheim, eine von den neun Welten im Skandinavischen Glauben, die zur Wohnung der Asen bestimmt ist. S. Welten.

Goinn (vielleicht: unrein), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Göll (Geschrei), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gondu, ein Gott der Polen und Schlesier, den besonders Mädchen und Jungfrauen (vielleicht um eine glückliche Ehe) anriefen.

Göndul, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gorinia wird von Mone als eine Berggöttin der Russen angegeben.

Götterdämmerung. S. Ragnarokr.

Gottesurtheil. S. Ordalien.

Göya, (Gja), eine Hauptgöttin der Schweden, die zwar als eine Tochter Thors angegeben wird, eigentlich aber mit Frigga oder Jörd (Hertha) einerlei ist. Das große Fest dieser Nordischen Ceres wurde im Februar gefeiert, der deshalb bei den alten Teutschen Goyemonat hieß.

Goyemonat. S. den vorhergehenden Artikel.

Gräber. S. Todtengebräuche.

Grafvitnir (im Graben erfahren), nach der Skandinavischen Mythologie eine Schlange, deren Kinder Goinn und Moinn unter den Schlangen sind, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Grafvölludr (die Erde aufgrabend), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil (s. d. Art.) nagen.

Gral. Der heilige Gral ist die Schüssel des Abendmahls, die Joseph v. Arimathia besaß. Die auf den Gral sich beziehenden Sagen gehören zur Gallischen Ueberlieferung, und des berühmten Wolfram von Eschenbach (des vorzüglichsten Minnesingers im 13ten Jahrhundert) Teutsches Gedicht: der Titurel, oder die Pfleger des Grales ist nach einem Provenzalischen Muster gearbeitet.

Gram, nach der Nordischen Sage das Schwert des berühmten Sigurd. S. Nibelungenlied.

Gramr (gram, wild), nach der Skandinavischen Mythologie der erste, d. i. oberste oder grimmigste von allen Hunden, und wahrscheinlich mit dem Höllenhunde Garm (s. d. Art.) einerlei. So heißt es in der Edda:

Die Esche Ygdrasil,
Sie ist der erste der Bäume,
Und Skidbladner der Schiffe,

Odin der Asen,
Aber der Pferde Sleipner,
Bifrost der Brücken,
Aber Brage der Skalden,
Habrok der Habichte,
Aber der Hunde Gramr.

Grani (bebartet), nach der Nordischen Sage das Roß des berühmten Sigurd. S. Nibelungenlied.

Grath, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Grarakr (Graurücken), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Greipe. S. Gialpe.

Gridur (günstig), nach der Skandinavischen Mythologie eine Riesin, mit der Odin den Vidar zeugte. Als Thor zum Riesen Geirröd reis'te, warnte sie ihn vor dessen Verschmitztheit, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eisenhandschuhe und ihren Stab, Gridursstab genannt. S. Thor.

Grimarr (verschleiert), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Grimhilldur. S. Nibelungenlied.

Grimmer (Grimmkälte). S. Vasuthe.

Grimner, ein Name, den der Skandinavische Odin angenommen hatte, als er zum König Geirröd zog. Daher das Gedicht Grimnismal.

Grimr (Grimm, wild), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Großmann. S. Krutzmann.

Grotta, eine Mühle des Dänenkönigs Frothi, auf der man Gold, Glück, Frieden, kurz alles, was man wollte, mahlen konnte. S. Fenja.

Guboi und Twertikos, zwei besondere Schutzgötter der Stadt Sarakowsk in Polen.

Gudi, eine Waldgottheit der Pommern und Wenden in Gestalt eines weidenden Hirsches.

Gudr, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei Valkyren, die im Kriege den Kämpfenden voranreiten, die Schlacht lenken, und bestimmen, wer nach Valhalla kommen, d. i. in der Schlacht fallen soll. Die zweite heißt Rota, und die dritte ist die jüngste Norne, Skuld.

Gudrunnur (Gott entsprungen). S. Nibelungenlied.

Guldfaxi (Goldmähne), nach der Skandinavischen Mythologie des Riesen Hrugner Pferd, und das beste Roß nach Odins Sleipner. Thor, der den Hrugner erschlug, schenkte es seinem Sohne Magne.

Guldtoppur (Goldzopf), das goldmähnige Pferd des Skandinavischen Gottes Heimdal.

Gullinbruste oder Gullinbörste (Goldborste), nach der Skandinavischen Mythologie der goldborstige, hell leuchtende Eber, dessen sich der Gott Freyr statt eines Rosses bedient. Er fährt durch Luft und Meer, und ist eines von jenen drei Meisterstücken, welche der Zwerg Sindri zufolge einer von seinem Bruder Brock mit Loke eingegangenen Wette verfertigt hatte.

Gullintanni (Goldzahn), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Heimdal, weil dieser goldene Zähne hat.

Gullveig (Geldeswerth, Geld) erscheint in der Voluspa (einem Theile der poetischen Edda) als eine böse Gottheit, die überall, wo sie hinkommt Heid (Geld, oder: was gilt) genannt wird, den Dienst der übrigen Götter entehrt, Zauberei übt, und, mehrmal in die Flammen geworfen, dennoch wieder aus dem Brande lebend zurückkehrt, und den Menschen Verderben bereitet. Wer erkennt nicht in dieser Allegorie die Eigenschaften des Goldes, der Quelle unzähliger Uebel.

Gungner, der Spieß des Skandinavischen Hauptgottes Odin. Obgleich dieser Speer von selbst die größten Niederlagen anrichtet, so kann sich dennoch Odin beim Weltende damit nicht schützen, sondern wird von dem Wolfe Fenris verschlungen. Die Verfertiger dieser Wunderwaffe waren Ivalds Söhne, kunstvolle Schwarzelfen, die auch das goldene Haar der Siff und das Schiff Skidbladner zu Stande brachten.

Gunlöda, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Suttung, der sie in einem Berge zur Wächterin des von den Zwergen Fialar und Galar erhaltenen, aus Quasers Blut bereiteten Dichtermethes setzte. Odin, der als Wurm in den Berg geschlüpft war, und dann in seiner Göttergestalt Gunlödas Liebe gewann, erhielt von dieser die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Mit diesen drei Zügen leerte er alle drei damit angefüllten Gefäße, und war nun im Besitze des ganzen Methes. S. Odin, Quaser, Suttung.

Gunnar. S. Nibelungenlied.

Gunnur, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Gunther. S. Heldenbuch.

Gunthorin (kriegskühn), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Guntraa, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Guttormur. S. Nibelungenlied.

Gyge oder Gygur (Riesenweib) heißt in der Skandinavischen Mythologie jene Riesin, die mit dem Wolfe Fenris die beiden Wölfe Skoll und Hate zeugte, von welchen der erstere die Sonne, der andere den Mond verfolgt.

Gygiur. S. Volen.

Gylfe, ein König in Schweden, der sehr klug und weise war. Das Gerücht von der Macht und den Thaten der Asen erregte seine Bewunderung; er nahm sich daher vor, nach Asgard zu reisen, und sich selbst von allem zu überzeugen. Damit er unerkannt bleibe, nahm er die Gestalt eines alten Mannes an, und nannte sich Gangler. Allein die Asen, die klüger waren als er, erriethen seine Absicht, und veranstalteten mancherlei Zauberwerk, um ihn bei seiner Ankunft zu äffen. Als er in die Stadt kam, erblickte er einen Pallast von unermeßlicher Höhe, dessen Dach mit vergoldeten Schilden wie mit Ziegelsteinen belegt war. Im Eingange sah Gylfe oder Gangler einen Mann, der mit kleinen Schwertern so kunstgewandt spielte, daß ihrer sieben zugleich in der Luft waren. Dieser führte Ganglern in den Pallast, und sogleich wurden die Thüren hinter ihnen zugeschlagen. Es gab daselbst viele Gemächer, und eine Menge Menschen, von denen einige spielten, andere zechten, und wieder andere kämpften. Er ging weiter; da sah er drei Ehrensitze, einen über den andern, und auf jedem einen Mann. Auf die Frage, wer diese wären, antwortete sein Führer, daß auf dem untersten der König sitze, Har, auf dem zweiten Jafnhar, und auf dem obersten Thridje. Hierauf begann ein langes Gespräch zwischen Gangler und jenen drei Männern. Dieses Viergespräch ist eigentlich die Form, in welcher der wichtigste Theil der prosaischen Edda, d. i. der Mythologie der Norder vorgetragen wird. Den An=

laß zu der dialogischen Einkleidung gab vielleicht die Sage, daß der Schwedenkönig Gylfe, der sich dem Eroberer Odin nicht gewachsen fühlte, diesem ehrerbietig entgegen gegangen sey, und verlangt habe, er sollte sich mit ihm in einen Wettstreit durch Fragen und Antworten einlassen. Dabei bewies aber Odin eine solche Ueberlegenheit, daß Gylfe zufolge des hierüber geschlossenen Vertrages einen Theil seines Königreichs an ihn abtreten mußte. Vergl. d. Artt. Har, Asen, Odin.

Gyller (goldig), eines von den Skandinavischen Asenpferden (s. d. Art.).

Gymer (groß), nach der Skandinavischen Mythologie ein Bergriese, und Vater der schönen Gerda, der Gattin des Asen Freyr. Sonst führt er auch den Namen Aeger, und wird dann als Meergott, oder als der Ocean selbst gedacht. S. Aeger.

H.

Haar. Die Haare und der Bart wurden von allen Teutschen sorgfältig gepflegt. Mone erklärt dies aus einem religiösen Grunde, und sieht es als Folge und Aeußerung des Sonnendienstes an. Auch ist ja Odin nichts anderes als die Sonne, und die Strahlen der Sonne sind ihre Haare. Darum heißt Odin auch Langbarder (Langbart), daher der Name und die Bartpflege der Longobarden, daher endlich die Sitte der alten Katten und anderer Teutschen Völker, Haare und Bart wachsen zu lassen, bis sie einen Feind erlegt. Eben so läßt sich daraus erklären, warum bei Teutschen das Haarabschneiden so schimpflich, und zum Theil als Strafe für Verbrecher bestimmt war.

Habrok (Hochfuß), in der Skandinavischen Mythologie der vorzüglichste aller Habichte. Vielleicht ist es eben derselbe, der dem

Adler auf der Esche Ygdrasil zwischen den Augen sitzt, und sonst Wederfölner heißt. Vergl. Art. Gramr.

Hackelnberg. S. Wüthendes Heer.

Hadebrant. S. Heldenbuch.

Hadebruch. S. Nibelungenlied.

Hading, ein vergötterter Held und Sohn des Dänenkönigs Gorm. Die Art seiner Verehrung und Abbildung ist unbekannt.

Hagen von Troneg. S. Nibelungenlied.

Haine. Von der Heiligkeit der Wälder und Haine bei den Germanen finden sich im Tacitus unzweideutige Spuren. Die Semnonen, eine Suevische Völkerschaft, schickten zur bestimmten Zeit aus allen Gauen Abgesandte in einen durch Weissagung der Voraltern und alte Ehrfurcht geheiligten Wald, schlachteten gemeinschaftlich einen Menschen, und eröffneten damit ihren schrecklichen Gottesdienst. Außerdem hatte der Hain noch eine andere Verehrung. Niemand ging anders als gebunden hinein, um sich dadurch vor des Gottes Macht zu demüthigen, und sie anzuerkennen. Fiel einer zufällig auf den Boden, so durfte er weder aufstehen, noch durfte ihm aufgeholfen werden, sondern er ward auf der Erde zurückgewälzt. Aller Aberglaube war auf diesen Hain gerichtet, als wenn aus ihm das Volk seinen Ursprung genommen hätte; darin waltete ihr Gott, der Lenker aller Dinge, alles übrige war dort unterwürfig und gehorsam. — Von den Naharvalen führt Tacitus einen durch alte Religion geheiligten Hain an, worin ein Priester im weiblichen Gewande den Vorsitz hatte, und zwei Götter, nach Römischer Uebersetzung Castor und Pollux, verehrt wurden. Ihre Bedeutung war wie die der Dioskuren, ihr Name aber Alces (s. d. Art.); sie wurden als Brüder und Jünglinge, aber ohne alles Bildwerk verehrt. Ueber den geheiligten Wald der Göttin Hertha auf Seeland s. Art. Hertha.

Haldan, mit dem Beinamen Berggram, König von Dänemark, soll dem Saxo zufolge von Einigen als Gott verehrt, und wegen seiner Großthaten für den Sohn des Gottes Thor gehalten worden seyn.

Halegmonat. So hieß bei den alten Teutschen der Monat September.

Hallinskidi. S. Heimdal.

Ham. S. Gardrosa.

Hamingia oder Hamingior. S. Nornen.

Hamoys. Unter diesem Namen wurde der Skandinavische Gott Thor bei Hamburg verehrt.

Häner oder Hainer, nach der Skandinavischen Mythologie ein Ase, der von den übrigen Asen oder Göttern bei einem Friedensschlusse den Vanen zum Geißel gegeben, und ihnen für eben so weise und einsichtsvoll angepriesen wurde, als er schön und stattlich aussah. Die Vanen erwählten ihn deshalb zu ihrem Oberhaupte, merkten aber bald, daß sie betrogen wären, da sich Häner in allem sehr unklug benahm. Sie hielten sich darum an Häners Rathgeber, Mimer, schlugen diesem das Haupt ab, und schickten es dem Asenkönige Odin. Dieser balsamirte es ein, und brachte es durch seine Zauberkünste dahin, daß es mit ihm reden, und viele verborgene Dinge entdecken konnte. — So wie in der prosaischen Edda Odin, Vile und Ve als Schöpfer des ersten Menschenpaares Ask und Embla angegeben werden, so wird in der Voluspa diese Schöpfung den drei Göttern Odin, Häner und Loke (der hier Loder genannt wird) mit der Erklärung beigelegt, daß Odin den Geschaffenen Geist, Häner Verstand, und Loke (Loder) Schönheit gegeben habe. Bei der auffallenden Unwahrscheinlichkeit, daß die Menschen ihren Verstand gerade von Häner, dem Einfältigsten

der Asen, erhalten haben sollten, haben neuere Schriftsteller vorgeschlagen, den Text der Voluspa so zu nehmen:

Geist gab Odin,
Loder (Loke) Verstand,
Häner Schönheit
Und liebliche Farbe.

Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr), wenn die Erde in einem verschönerten Zustande aus dem Meere emporsteigt, kommt auch Häner von den Vanen zurück, und begibt sich zu den übrig gebliebenen, auf Ida's Ebenen versammelten Göttern.

Hangagott und Haptagott, zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Haugbuer. S. Drauger.

Hansenfeuer. S. Johannesfeuer, Nothfeuer.

Hans Heilings-Felsen. An der Eger, dem Dorfe Aich gegenüber, ragen seltsame Felsen empor, die der gemeine Mann Hans Heilings-Felsen nennt, und davon Folgendes erzählt: Vor Zeiten lebte im Lande ein Mann, Namens Hans Heiling, der viel Geld und Gut besaß, sich aber jeden Freitag in sein Haus verschloß, und diesen Tag über unsichtbar blieb. Dieser Heiling stand mit dem Bösen im Bunde, und floh, sobald er ein Kreuz erblickte. Einst verliebte er sich in ein Mädchen, die ihm zwar Anfangs zugesagt, hernach aber wieder verweigert wurde. Als diese später mit einem andern Bräutigam Hochzeit hielt, erschien um Mitternacht Heiling plötzlich unter ihnen, und rief laut: „Teufel, ich lösche dir deine Dienstzeit, wenn du mir diese vernichtest." Der Teufel antwortete: „so bist du mein," und verwandelte alle Hochzeitleute in Felsensteine. Braut und Bräutigam stehen da, wie sie sich umarmen; die übrigen mit gefalteten Händen. Hans Heiling stürzte vom Felsen in die Eger herab, die ihn zischend verschlang. Noch

jetzt zeigt man die Steinbilder, die Liebenden, den Brautvater und die Gäste; auch die Stelle, wo Heiling hinabgestürzt ist.

Har (hoch, grau), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin. Der prosaischen Edda zufolge heißt von den drei Götterpersonen, mit welchen der Schwedenkönig Gylfe (s. d. Art.) das lange mythologische Gespräch führt, der eine Har, der zweite Jafnhar (gleich hoch) und der dritte Thridje (Dritter). Alle diese drei Namen kommen in einem altnordischen Gedichte, Grimnismal, als Beinamen Odins vor; daher nehmen einige Schriftsteller eine Eddische Dreieinigkeit an, einen Gott (Odin) in drei Personen.

Harbard (Graubart), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin. Eben diesen Namen führt auch in dem Nordischen Gedichte Harbartslied ein Fährmann, der dem Asen Thor die Ueberfahrt über einen Sund verweigert, und ihm dadurch Gelegenheit gibt, im Zanke alle seine Großthaten aufzuzählen. Aber auch dieser Harbart war niemand anderer als Odin, in der Gestalt eines Fährmanns.

Hardveor, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Odin; außer dem Namen ist nichts von ihm bekannt.

Hate, Hradvitnissohn (Hasser, des falschen Zeugen Sohn) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Wolf, der den Mond verfolgt, um ihn zu verschlingen. Ihn, und den Sonnenverfolger Skoll hat der Wolf Fenris mit der Riesin Gyge gezeugt. Er heißt auch Manegarmur (Mondverschlinger), und wird mit dem Leben aller Menschen, die sterben, gesättigt. Bei der Götterdämmerung (s. Ragnarokr) erreicht er endlich seinen Zweck, verschlingt den Mond, und bespritzt dabei Himmel und Luft mit Blut, so daß davon die Sonne verfinstert wird, und fürchterliche Orkane entstehen. Mone erklärt diesen mythischen Wolf für den Morgenstern, so wie den Sonnenverfolger Skoll (s. d. Art.) für den Abendstern.

Haull (steinig), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Haurgabrud oder Horgabrud (Tempelbraut), ein Beiname der Skandinavischen Göttin Thorgerdur (s. d. Art.).

Hausalter. S. Kobolde.

Hausgeister. S. Kobolde.

Hecke-Pfennig oder Groschen. S. Brutpfennig.

Heer, wüthendes. S. Wüthendes Heer.

Hefring, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Heimdal, nach der Skandinavischen Mythologie der Himmelshüter und Götterwächter, ein sehr erhabener, heiliger Gott; Odin zeugte ihn mit neun jungfräulichen Riesenschwestern am Rande der Erde. In der Edda heißt er auch der weiße As, und führt die Beinamen Halkinskidi und Gullintanne (Goldzahn), weil seine Zähne von Gold sind; sein Roß heißt Guldtoppur (Goldzopf). Er wohnt am Ende des Himmels auf der Himinburg (Himmelsburg), gleich bei der Götterbrücke Bifrost, die er gegen den Einfall der Riesen bewacht. Deshalb bedarf er auch weniger Schlaf als ein Vogel, und sieht hundert Meilen weit, und zwar eben so gut bei Nacht wie bei Tag; dabei kann er auch Gras und Wolle wachsen hören. Er hat eine Posaune oder ein Horn, Giallarhorn genannt, dessen Schall man in allen Welten hört. Beim Weltuntergange (s. Ragnarokr) stößt er aus allen Kräften in dasselbe, um die Götter zum Kampfe gegen die heranrückenden Muspelsöhne und Riesen empor zu stürmen. In dieser Schlacht kämpft er mit Loke, aber beide erlegen sich wechselseitig. Mehrere Schriftsteller betrachten Heimdal auch als Symbol des Tages.

Heime. S. Heldenbuch.

Heiner. S. Häner.

Hejdrun (Ziege, Bocksgesellin) heißt nach der Skandinavischen Mythologie jene Ziege in Valhalla, die das Laub des Baumes Lerad frißt, und aus deren Euter so viel Meth fließt, daß alle Einheriar (Helden in Valhalla) daran genug haben. Leicht erinnert man sich hier an die Ziege Amalthea im Griechischen Mythus.

Hela oder Hel (Kälte, Tod, Hölle), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin und Beherrscherin der Unterwelt Niflheim. Sie ist eine Tochter des bösen Loke und der Riesin Angerbode, und wurde mit ihren Geschwistern, dem Wolfe Fenris und der Schlange Jormungand, im Riesenlande erzogen. Da aber die Götter wußten, was sie von dieser Zucht zu befürchten hätten, ließ Allvater sie herbeibringen, befahl den Göttern, den Fenriswolf bei sich zu erziehen, schleuderte die Schlange ins Weltmeer, und stürzte Hela hinab nach Niflheim; wo sie über neun unterirdische Welten herrscht, und alle jene empfängt, die nicht in der Schlacht fallen, sondern an Krankheit oder vor Alter sterben. Dort hat sie eine Wohnung von außerordentlichem Umfange, deren Einhägung Helgrindum mit ungeheuern Gitterthoren versehen ist. Ihr Pallast oder Saal heißt Eliud oder Elvidner (Elend), ihr Tisch Hungur (Hunger), ihr Messer Sultur (Schmachten oder Freßsucht), ihr Knecht Ganglate (Langsamtritt), ihre Magd Ganglöt (Trägtritt), ihre Thürschwelle Fallandi forrad (Fallbrücke oder Hinterlist), ihr Bett Kor (Erschöpfung), ihre Decke Blickandiböl (blick an das Böse, oder: helle Lästerung). Sie sieht furchtbar und gräßlich aus; auf der einen Hälfte ihres Körpers hat sie menschliche Haut und Farbe, auf der andern ist sie schwarzblau und haarig. Mit wem eigentlich Hela vermählt war, ist unbekannt, doch hat sie viele Kinder, welche beim Weltuntergange (s. d. Art. Ragnarökr) unter Loke's Anführung gegen die Asen streiten. Mitten in Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer, aus welchem alle Höllenflüsse entspringen, und bis zu welchem sich die eine von den drei Wurzeln der Weltesche Ygdrasil erstreckt. Hart an der Gränze Nifl-

heims fließt der Höllenstrom Giall, über den eine goldbelegte Brücke (Giallerbrücke) führt. Diese wird von einer Jungfrau, Modgudur (Götterfeindin) bewacht, und alle Todten, die nach Niflheim ziehen, müssen darüber. Niflheim heißt auch Helred (Wohnung der Hela), und die Gegend, wo sich der Pallast der Todtenkönigin befindet, heißt Helheim. Unter Hela's Bothmäßigkeit gehören noch die zwei Höllenjungfrauen Bigvör und Listvör (s. d. Art.), die Höllenschlange Nidhöggur (s. d. Art.), und der Höllenhund Garm (s. d. Art.). Ein Ort der Strafe war Niflheim nicht, sondern nur der Aufenthalt für jene, die nicht im Kriege umkamen; so wie Walhalla die Wohnung jener, die als Helden in der Schlacht fielen. Walhalla und Niflheim sind nur Aufenthaltsörter der Verstorbenen bis zum Weltuntergange (s. Ragnarokr), nach welchem Allvater die Guten zu sich in das reitzende Gimle (Himmel) beruft, die Bösen aber in das schreckliche Naströnd zu ewigen Qualen verdammt. Zwar erscheint Niflheim in der Edda auch als einerlei mit der eigentlichen Hölle, oder dem Aufenthalte der Verdammten; aber dann ist darunter blos der tiefste oder unterste Theil von Niflheim zu verstehen, der auch Niflhel heißt, und als Strafort der Sünde mit Naströnd (Ufer der Leichen) wohl einerlei ist. — Unter dem Namen Hela wurde auch bei den Wenden eine böse Göttin verehrt. Auch hier wurde sie fürchterlich dargestellt, und hatte einen Löwenkopf mit aufgesperrtem Rachen und vorgestreckter Zunge; was als Beweis Teutscher Mischung im Wendischen Glauben gelten mag.

Helblinde (der die Augen im Tode erblinden läßt, oder: Herr über Leben und Tod), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Heldenbuch. Unter dem Ausdrucke Heldenbuch verstehen wir ein berühmtes altteutsches Gedicht, oder vielmehr eine Sammlung von Gesängen (Heldenliedern), in welchen die Thaten und Abentheuer berühmter Helden des Mittelalters, z. B. des Lombardischen Königs Otnit, Ditrichs von Bern, Hugditrichs, Wolfditrichs u. s. w. in dem buntesten Gewande der Fiction dargestellt

werden. Das Heldenbuch ist gleichsam der Codex Teutscher Heldensage; dieser legt aber Mone eine religiöse Grundbedeutung unter, und hält sie bei der innern, gleichsam mysteriösen Aehnlichkeit mit dem Nordteutschen Mythus für eine geistige Wiedergeburt des Heidenthums; d. i. die Ideen heidnischer Religion erhielten sich bei dem Teutschen Volke auch im christlichen Zeitalter, aber freilich in einem fremdartigen, den Umständen der Zeit und des Orts angemessenen Gewande, nemlich der Heldensage. Ungeachtet der geschichtlichen Namen und des ganzen historischen Anscheines stimmt daher das Heldenbuch doch keineswegs mit der Geschichte überein. Denn die Geschichte liefert der Sage blos die Form oder Einkleidung, ihr inneres Wesen besteht aber in einer geistigen Wahrheit, die von dem äußeren Bilde unabhängig ist; und diese spricht sich auch in unserm Heldenbuche aus, welches in den Abentheuern, in dem Kampfe und Untergange der Helden nichts anderes als die Ueberzeugungen vom Leben und Tode der Welt, also religiöse Ideen bekundet. Bis jetzt hat man zwanzig Gesänge des Heldenbuches oder Heldenlieder aufgefunden, welche Mone nach ihrem innern Zusammenhange auf folgende Art eintheilt: 1) Lieder, worin der Grundgedanke Kampf, Fahrt oder Wanderung mit irgend einer Beziehung auf ein weibliches Wesen ist. 2) Lieder, worin die kampf- und gefahrvolle Errettung und Vermählung des weiblichen Wesens die Hauptsache ist. 3) Lieder, worin der allgemeine blutige Untergang auf Veranlassung des gemordeten Geliebten der Grundgedanke ist. Man kann die beiden erstern Arten auch die Lieder der Brautfahrt, die letztere aber die Nothlieder nennen. Nach dieser Klassifizirung folgen nun die einzelnen Lieder mit kurzer Angabe ihres Inhalts.

Zur ersten Klasse gehören:

1.) Hiltebrantslied. Hiltebrant begegnet nach langer Fahrt seinem Sohne Hadebrant, den er als Kind verlassen. Dieser glaubt dem Alten nicht, daß er sein Vater sey, kämpft mit ihm, wird überwunden, erkennt ihn, und der Alte läßt sich gebunden vom Sohne zu seiner Frau Ute heimführen.

2.) Ecken Ausfahrt. Drei Jungfrauen und drei Riesen,

Ecke, Fasolt und Ebenrot saßen zu Köln; jene wünschten den Dieterich von Bern bei sich, und Ecke, eifersüchtig auf dessen Ruhm, versprach ihn herzubringen. Er fuhr ihm nach, ihn zu suchen, ward aber vom Dieterich erschlagen, und dieser kam nach vielen Fahrten und Kämpfen, worin auch Fasolt erlag, nach Köln, rettete die Jungfrauen von der Vermählung mit den Riesen, und fuhr wieder heim.

3.) Sigenot. Dieterich ritt aus, mit dem Riesen Sigenot zu kämpfen, ward besiegt, in die Drachenhöhle eingesperrt, aber durch seinen Zauberstein von den Drachen nicht angegriffen. Hiltebrant hatte gelobt, ihn zu rächen, erschlug durch List den Riesen, und erlöste seinen Herrn.

4.) Etzels Hofhaltung. König Etzel ließ die Thore seiner Burg nicht schließen, weil er keinen Feind hatte. Da kam Frau Selde, verfolgt von dem Riesen Wunderer, und bat um Hülfe. Nur der junge Dieterich von Bern übernahm für sie den Kampf, ward darum von der Frau Selde gesegnet, und unsterblich. Nach viertägigem Kampfe ward der Riese durch den feuerspeienden Dieterich überwunden und erschlagen.

5.) Bitterolf. Bitterolf, König von Tolet, hört von Etzels Macht und Reichthum, und entschließt sich, selbst ins Hunenland zu fahren, um die große Herrlichkeit zu schauen. Unerkannt und siegreich kämpft er unter verschiedenen Glücksfällen in Etzels Heere. Bitterolfs Sohn Ditlaib, noch ein Kind, macht sich auf, den Vater zu suchen, besiegt die ihn auf dem Wege feindlich anfallenden Burgunden Gernot, Gunther und Hagen, und kommt wohlbehalten in der Etzelburg an. Unerkannt von seinem Vater, und selber ihn nicht erkennend streitet er ebenfalls in Etzels Heere, und kämpft sogar mit dem Vater, da beide sich wechselseitig für Feinde ansehen. Rüdeger endlich erkundet das Geheimniß, und führt den Sohn dem Vater zu. Auf Ditlaibs Bitte unternimmt Etzel, die dem erstern von den Burgunden zugefügte Beleidigung zu rächen.

Ein großes Heer zieht gegen Worms; drei Tage dauert die Schlacht, bis endlich auf Bitten der Frauen der Friede geschlossen wird, und Gunther die Fremdlinge bewirthet. Das Heer kehrt nun nach Hunenland zurück, und Bitterolf mit Ditlaib muß von Etzel das Land zu Steyer als Belohnung für die heldenmüthige Dienste annehmen.

6.) Wolfdieterich. Wolfdieterich, Sohn des Königs Hugdieterich von Konstantinopel, in heimlicher Ehe erzeugt, wird darum von seinen beiden Brüdern angefeindet, und von seinem Erbtheil vertrieben. Da ward er durch Zauberei seinem getreuen Meister Berchtung und dessen eilf Söhnen, seinen Dienstmannen, weggenommen, und irrte in der weiten Welt umher, kämpfend mit vielerlei Abentheuern. Berchtung schickte nun seine Söhne nach Konstantinopel in die Dienste der Brüder Wolfdieterichs, wo sie sehr hart gehalten wurden; er selber wollte seinen verlornen Herrn suchen. Den fand er nicht, und ging endlich auch zu seinen Söhnen in die harte Gefangenschaft. Wolfdieterich überwand den Otnit, ward sein Geselle, machte einen Kreuzzug, und errang durch den Drachenkampf Otnits Wittwe Sidrat zur Frau. Nun fuhr er mit Heeresmacht nach Konstantinopel, schlug seine Brüder, erlöste seine Dienstmannen, aber der getreue Berchtung war todt. Darauf ward Wolfdieterich Kaiser zu Rom, übergab seinem Sohne Hugdieterich II. die Regierung, zog sich in ein Kloster zurück, und endete mit einem Geisterkampfe sein Leben.

7.) Dieterichs Drachenkampf. Dieses Lied enthält die ersten Abentheuern Dieterichs von Bern mit Heiden, Riesen und Drachen, die er zur Rettung der Jungfrauen erschlägt. Aber der Riese Wicgram nimmt ihn gefangen; da verliert ihn Hiltebrant, reitet heim und hohlt die Helden von Bern zu Hülfe. Sie finden nach vielen Kämpfen den Dieterich, der den Wicgram indessen erschlagen, und fahren zur Königin Virginal. Kämpfe, Spiele, Turniere und Heimfahrt beschließen das Lied.

8.) Dieterichs Flucht zu den Hunen. Vertrieben von

seinem treulosen Oheim Ermenrich verläßt Dieterich nach hartem Streite Bern und Amelungen-Land mit Hiltebrant und seinen besten Recken (Rittern), und geht zum Etzel ins Elend.

Zur zweiten Klasse gehören:

1.) Chaudrun. Seyfried von Morland und Hartmuth von der Normandie werben vergebens um die schöne Chaudrun, die Tochter des Hegelingenkönigs Hettel. Auch Herwig von Seeland buhlt um die Gunst Chaudruns, die ihm wie Hartmuthen versagt wird. Herwig überfällt aber Hettels Burg, und kämpft so tapfer, daß er selbst des Königs Bewunderung erregt. Auf die Bitte Chaudruns, die eben so besorgt für den schönen Feind als für den Vater ist, wird der Kampf geendet, und Herwig erhält ihre Hand unter der Bedingung, daß er sich erst der Krone würdig mache. Dazu ist bald Gelegenheit. Seyfried zieht gegen Herwig, und dieser hätte der Uebermacht unterliegen müssen, wenn nicht Hettel zur rechten Zeit zu Hülfe gekommen wäre. Dafür benützen Hartmuth und sein Vater Ludwig Hettels Abwesenheit, überfallen die wehrlosen Hegelingen, verbrennen ihre Stadt, und entführen Chaudrun mit vielen Frauen und Mädchen, worunter auch Hildeburg von Portigal. Hettel schließt nun mit Seyfried Frieden und Bündniß, um die Entführer zu verfolgen. Die Räuber werden eingehohlt; es kommt zur Schlacht, in welcher Ludwig Hetteln im Zweikampfe erschlägt. Die Feinde kommen mit dem Raube in ihrem Vaterlande an. Nichts kann Chaudrun bewegen, die Treue gegen Herwig zu verletzen, obgleich sie von Hartmuths Mutter Gerlinde auf das härteste behandelt, und zum Waschen der Ritterkleider verwendet wird. Nach dreizehn Jahren rüsten sich die Hegelingen zur früher geschwornen Rache, und ein großes Heer unter Horants Anführung segelt nach der Normandie. Ortwein und Herwig, der Bruder und der Verlobte Chaudruns, gehen als Kundschafter ans Land, sprechen unerkannt mit ihr und ihrer Begleiterin Hildeburg, und machen ihr endlich nach Vorzeigung von Herwigs Brautring die nahe Rettung bekannt.

Chaudrun voll edlen Stolzes wirft die zu waschenden Ritterkleider ins Meer. Dafür soll sie auf Gerlindens Befehl mit Ruthen gezüchtigt werden. Um der schmerzlichen Strafe zu entgehen, verspricht sie im Vertrauen auf die gewisse Rettung, Hartmuthen ihre Hand zu geben. Das Heer der Hegelingen rückt heran, Hartmuth rüstet sich in größter Eile. Schlacht. Herwig erschlägt Ludwigen, Hartmuth wird von seinem Heere getrennt. Ein Mörder, von Gerlinden gedungen, hat schon das Schwert über Chaudrun gezückt, als Hartmuth ihr Hülfgeschrei hört, und durch drohenden Zuruf sie rettet. Dafür erhält Herwig auf Chaudruns Bitte dem Nebenbuhler im Kampfe mit Wate das Leben. Die Hegelingen erobern die Burg und nach und nach das ganze Land. Gerlinde wird hingerichtet, und der gefangene Hartmuth erhält auf Chaudruns und seiner Schwester Ortrun Bitte die Freiheit gegen sein Wort, nicht zu entfliehen. Alles zieht nach Hegelingenland. Eine vierfache Heirath, Herwigs mit Chaudrun, Ortweins mit Ortrun, Hartmuths mit Hildeburg und Seyfrieds mit Herwigs Schwester wird auf das glänzendste gefeiert. Hartmuth kehrt mit seiner Gemahlin in sein Land zurück, das ihm wieder eingeräumt wird. Auch die andern ziehen, jeder mit seiner Gattin, nach Hause. Zum Schluße schwören Ortwein und Herwig sich ewige Freundschaft.

2.) Hörnen Siegfried. Chriemhild wird aus Worms von einem Drachen entführt, in den Drachenstein eingesperrt, und soll sich mit dem Drachen, der ein verwünschter Mensch ist, auf Ostern vermählen. Siegfried, dessen Haut hörnen ist, kommt zufällig an den Drachenstein, erschlägt nach einem fürchterlichen Streite das Unthier, und heirathet die Chriemhild.

3.) König Rother. Rother herrscht zu Bern, schickt Gesandten nach Konstantinopel, und läßt um die Tochter des Königs Konstantin werben. Dieser kerkert die Bothen ein. Rother fährt unter fremdem Namen nach Konstantinopel und entführt nach mancherlei Abentheuern seine Braut, nachdem er vorher noch ihres Vaters Feind, den König Ymelot von Babylonien, geschlagen und ge-

fangen. Konstantin, darüber erbost, läßt durch einen Spielmann dem Rother seine Frau wieder entführen; dieser zieht aber mit seinem ganzen Heere nach Konstantinopel, und zwingt den Kaiser nach einer großen Schlacht, ihm seine Frau herauszugeben. Ihr Sohn ist Pipin, Vater Karls des Großen. Rother zieht sich im Alter ins Kloster zurück.

4.) Otnit. Otnit, König von Lombarden-Land, entschloß sich gegen den Rath seines Oheims und seiner Dienstmannen zur Brautfahrt um die schöne Tochter des Heidenkönigs Machaol zu Muntenbur. Weinend gab ihm die Mutter einen Zauberring, durch den er Abentheuer finden sollte. Otnit fand in der Wildniß den Zwergenkönig Elberich, der ihn an dem Ring erkannte, und ihm nach mancherlei neckenden Prüfungen entdeckte, daß er sein Vater sey, und ihm in allen Nöthen helfen wolle. Elberich gab ihm einen wunderfesten goldenen Harnisch und das Zauberschwert Rose. Otnit fuhr über Meer mit achtzig tausend Mann, und nahm die Heiden-Hauptstadt Suders durch Elberichs Hülfe ein, der ihm auch des Heidenkönigs Tochter durch List aus der Burg zuführte. Machaol verfolgte sie, mußte aber zurückfliehen und dem Otnit seine Tochter überlassen. Sie wurde getauft und Sydrat genannt, und herrschte mit Otnit lange Jahre glücklich zu Garda in der Lombardei. Ihr Vater aber, voll Zorn und Schmerz, sann auf Rache, und schickte den wilden Jäger Velle mit zwei jungen Drachen unter dem Scheine der Freundschaft zu Otnit. Velle erzog auf Otnits Befehl die Würme in einer Gebirgshöhle oberhalb Trient, und als sie erwachsen waren, schreckten sie weit und breit umher das Land, und wurden auch des edlen Otnits Tod. — So weit der Inhalt des Liedes. Der Verfolg von Otnits Geschichte ist in der daran geknüpften Sage von Wolfdieterich also beschrieben: Otnit wollte der zunehmenden Verheerung durch die Drachen Einhalt thun. Er ritt aus, sie zu bekämpfen, und befahl seiner weinenden Frau, wenn er umkäme, seinen Waffenbruder Wolfdieterich zu heirathen. Er erschlug den wilden Jäger Velle und sein Weib Rutze, und kämpfte auch Anfangs glücklich gegen den alten Drachen. Da gerieth er

aber unter eine Zauberlinde, wo er einschlafen mußte; der Lindwurm kam zurück, und faßte ihn in den Rachen. Kaum war er von der Linde weggetragen, so erwachte Otnit, und wollte sein Schwert ziehen; aber der Drache, der seine Bewegung sah, stieß ihn an einem Baume todt, und trug ihn zu seinen Jungen in die Höhle, die ihn durch den goldenen Harnisch aussogen. Tiefe Trauer war um den edlen König lang in Lombardenland, und Sydrat konnte sich nicht trösten. Endlich kam Wolfdieterich wieder ins Land, und erfuhr seines Genossen trauriges Ende. Da ging er Nachts vor die Burg der Sydrat, und versprach ihr unerkannt um den Lohn ihrer Hand die Würme zu bestehen, und ihren Mann zu rächen. Nach langem Weigern versprach sie ihm die Ehe, und Wolfdieterich zog gegen die Drachen aus. Sein Kampf war schrecklich; der alte Wurm trug ihn lebendig in die Höhle, wo sich Wolfdieterich listig unter den Todtengerippen verbarg, und Nachts das leuchtende Zauberschwert Otnits in dem hohlen Berge fand, womit er die schlafenden Drachen erschlug. Dann fand er auch unter vielen Gebeinen den goldgeharnischten Otnit, nahm ihn mit, und ließ seine Gebeine feierlich begraben. Er heirathete darauf die Sydrat, und zog sich nach ihrem Tode in die Einsamkeit des Klosters Ditschall zurück, wo er mit einem Geisterkampfe sein langes, thatenvolles Leben beschloß.

5.) Walther von Aquitanien. Walther ist Geissel beim Attila, entführt nach einem großen Kampfe, den er für den Attila gewonnen, die Hildegund, schlägt im Wasgau den Frankenkönig Gunther und seine Recken, die ihm Braut und Schätze nehmen wollen, und herrscht ruhig als König von Aquitanien.

6.) Wittich von Garten. Der Heiden-Herzog Belyant hatte ein überaus schönes und züchtiges Weib, Namens Libanet. Sie zu erwerben, zog Wittich von Garten mit zwölf Gesellen in das Heidenland. Nach mehreren Abentheuern gelangte er an Belyants Burg, besiegte im Turnier den Belyant und noch zwölf Heiden, und brachte als Gastfreund einige Tage auf der Burg zu. In Belyants Abwesenheit erklärte er Libanet seine Liebe, wurde aber

von der Züchtigen abgewiesen. Wittich ließ nicht ab von seiner Liebe, strickte der Geliebten einen goldenen Ring in ihr Haarband, und betheuerte, daß er nur für sie in der Welt herumirren, und sich allen Kampfesgefahren preisgeben werde. Als Belyant heim geritten kam, nahm Wittich von ihm Abschied, und fuhr in die wilde Heidenschaft, wo er sieben Jahre männlich und sieghaft kämpfte im Dienste seiner Liebe. Libanet durch seine Treue gerührt, erinnerte sich an den Ring, fand darin ein Brieflein verborgen, und kämpfte zwischen Liebe und Ehre, bis sie ohnmächtig auf ihr Ruhebett sank. Da kam ein altes, dreihundertjähriges Mütterlein, und sagte ihr, sie wäre vor Liebe zu einem andern Manne krank; trüge sie es länger bei sich, so müßte sie sterben. Libanet schickte daher Bothen nach Wittich, der auch bald zurück kam. Nochmals versuchte sie es, ihn von seiner Liebe zu heilen, allein vergebens; er wollte lieber wieder fort, und im Kampfe für sie sterben. Im Drang ihrer Noth sagte endlich Libanet zu Wittich: Ich kann euch meinen Leib nicht ganz geben, wählet also entweder den Theil von meinem Gürtel aufwärts, oder den abwärts; welchen ihr wählt, der sey euer eigen. Nach drei Tagen Bedenkzeit wählte Wittich den obern Theil. So lebten sie lange glücklich, bis er auch den untern Theil begehrte; und als sie ihm diesen nicht zugestand, verbot er seinem obern Theile alle Gemeinschaft mit Belyant, dem Eigenthümer des untern Theiles. Libanet erfüllte sein Gebot; sie grüßte ihren Mann nicht, sah ihn nicht an, und wandte sich von ihm ab, so daß er im Zorn sie erbärmlich mißhandelte. Sie klagte es dem Wittich und bat, er möchte sie ihrer Treue entlassen, und heimfahren in sein Vaterland. Das that er um keinen Preis, lieber wollte er mit ihrem Manne um sie kämpfen, und alles ertragen. Da gab sie ihm zum Lohne seiner Treue ihren ganzen Leib für eigen, entfloh mit ihm, und ließ sich taufen. Um seine Schmach zu rächen, zog Belyant mit sieben Königen, sechzehn Herzogen und einem ungeheuern Kriegsheere in Wittichs Land, der sich mit zwanzig tausend Christen dem heidnischen Heere entgegen stellte. Die Heiden wurden gänzlich geschlagen; Belyant, die sieben Könige und acht Herzoge wurden gefangen, aber anständig und freundlich behandelt. Belyant verliebte sich in eine von Wittichs Jungfrauen, und da Li-

banet schon lange mit Wittich ehelich verbunden war, ließ auch er sich taufen, und heirathete das Mädchen. — Hier schließt der Dichter mit einer Betrachtung über die Schicksale der Liebe, und über die Wandelbarkeit der Männer.

Zur dritten Klasse endlich gehören:

1.) Alpharts Tod. Ermenrich läßt durch den Heime dem Dieterich von Bern widersagen (Fehde biethen). Dieser entläßt den Alphart auf sein Begehren auf die Warte, wo er viele Recken des Ermenrich, die ihn anrennen, erschlägt, zuletzt aber von zweien zugleich, von Witigen und Heimen, gegen alles Recht angegriffen und ermordet wird. (Hier hat das Lied eine Lücke). Dieterich bittet den Eckhart und seine Helden um Hülfe, es wird eine fürchterliche Schlacht geliefert, aus welcher Witige, Heime, Ermenrich und der ungetreue Sibich nach Ravenna entfliehn, worauf die allgemeine Niederlage der Feinde Dieterichs erfolgt.

2.) Ravennaschlacht. Dieses Lied schließt sich an das vorige. Dieterich zieht mit Etzels Mannen nach Ravenna gegen den Ermenrich, und läßt seinen Bruder Diether und Etzels beide Söhne Scharpf und Ort zu Bern zurück. Diese lassen ihrem Meister Ylsan keine Ruhe, bis sie vor die Stadt reiten dürfen. Sie verirren sich, kommen gegen Ravenna, begegnen dem Witige, und werden alle drei, weil sie nicht heimkehren wollen, nach einem taglangen Kampfe von ihm erschlagen. Nun fängt die große Schlacht an, die eilf Tage dauert, und mit Ermenrichs Flucht und Sibichs Gefangenschaft endigt. Zuletzt erfahren Dieterich und die Seinen der drei Jünglinge Tod; zornig reitet er dem Witige nach, der sich aber nicht zum Kampfe stellt, sondern in das Meer sprengt, und von einer Meerfrau aufgenommen wird. Große Klage ist bei den Amelungen und Hunen um die ermordeten Jünglinge.

3.) Kleiner Rosengarten. Chriemhild hat in Worms einen Rosengarten, und darin zwölf der besten Helden, worunter auch Siegfried. Trotzig läßt sie den Dieterich von Bern

herausfordern, ob er den Kampf mit diesen Recken aufnehme. Er kommt mit eilf Streitgenossen, sie überwinden die Helden der Chriemhild, und machen sich Land und Leute dienstbar.

4.) Großer Rosengarten. Derselbe Inhalt, außer daß noch Etzel und seine Helden mit nach Worms fahren.

5.) Nibelungen-Lied. Hierüber sehe man den eigenen Artikel Nibelungenlied.

6.) Die Klage. Dieses Lied ist eine spätere Fortsetzung und Beendigung des Nibelungenliedes (s. d. Art.).

Als Hauptverfasser des Heldenbuches wird Heinrich von Ofterdingen, ein Dichter des dreizehnten Jahrhunderts, angegeben. Gedruckt wurde es zuerst im Jahre 1509; allein das Gedruckte umfaßt bei weitem nicht alle, in Handschriften aufgefundenen Gedichte dieses Kreises, und scheint überdies mehr eine freie Bearbeitung der ursprünglich Ofterdingischen Dichtung zu seyn. Um die Sammlung, Sichtung und Herausgabe jener Heldenlieder hat sich in neuester Zeit vorzüglich Friedr. Heinr. von der Hagen verdient gemacht.

Helgeland. Diese Insel, die von dem Landesgotte Fosete Fosetisland hieß, war im heidnischen Alterthume von großer Wichtigkeit. Niemand getraute sich das weidende Vieh auf der Insel oder sonst eine heilige Geräthschaft nur zu berühren. Aus der dort befindlichen Quelle trank man nur stillschweigend, und der Landeskönig, der zugleich Oberpriester war, strafte die Uebertreter nicht nur mit qualvollem Tode, sondern man glaubte auch allgemein, daß solche Frevler in Raserey oder jähen Tod verfielen.

Helgrindum, nach der Skandinavischen Mythologie das einhägende Gitter um Helas Reich. S. Hela.

Hellblinder, ein Sohn des Skandinavischen Riesen Farbaute und der Laufeya, und Lokes Bruder.

Heremunt, ein altsächsischer Gott; ist wohl nur eine andere Form für Hermin, d. i. Irmin (s. d. Art.).

Herfadur (Gott oder Vater der Heere), ein Beiname des Skandinadischen Hauptgottes Odin.

Herfiöter (Heeresfessel), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Herian oder Herrain (Herr), ein Beiname der Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Herkules. Tacitus berichtet, daß auch die alten Teutschen einen Herkules verehrt, und beim Zuge in die Schlacht als den Ersten der Tapfern besungen haben. Wahrscheinlich war es der Teutsche Gott Thor, dem Tacitus nach Römischer Ansicht diesen Namen gab.

Hermann. S. Irmin.

Hermin. S. Irmin.

Hermode, nach der Skandinavischen Mythologie der Bothschafter der Götter, mit Helm und Panzer bewaffnet. Er ist ein Sohn Odins, und führt wegen seiner Geschwindigkeit auch den Beinamen der Schnelle. Den gefallenen Helden, wenn sie nach Valhalla kommen, müssen auf Odins Befehl Hermode und Braga entgegen gehen, um sie zu begrüßen. Die berühmteste von Hermodes Gesandschaften ist seine Fahrt zur Unterwelt, um mit Hela über Balders Entlassung nach Asgard zu unterhandeln. S. Balder

Herteiter (der dem Heere Verehrungswerthe), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Hertha oder Herda (Erde), eine Hauptgöttin der Germa=

nen, einerlei mit der Gäa, Tellus, Titäa, Cybele der Griechen und Römer. Sie wurde fast von allen Teutschen Völkerstämmen als die heilige, erhabene Schöpferin, Mutter und Erhalterin verehrt. In der Skandinavischen Mythologie gehört Hertha (Jörd, Joard) zu dem ältern, vor Einwanderung der Asen bestehenden Glauben, wo sich das Götterthum größtentheils auf Personificationen der schöpfenden Naturkräfte beschränkte. Daher erscheint sie dort als Mutter der Nott (Nacht) und des Onar (Formkraft), als Halbschwester des Dagur (Tag), als Gemahlin Odins (Sonne), der mit ihr den Thor (Donner) erzeugt hat. In der Religion des spätern, historisch-mythischen Odin wurde das Wesen Hertha's, oder Jord's auf Odins Gemahlin Frigga übergetragen; daher beide Namen, Hertha und Frigga, eine und dieselbe mythische Person, nur zu verschiedenen Zeiten, bezeichnen. Hertha, so glaubten unsre Väter, nahm Antheil an den Angelegenheiten der Menschen, sorgte für sie, und besuchte sie sogar zu gewissen Zeiten. In einem heiligen Haine auf einer Insel des östlichen Weltmeeres (wahrscheinlich Seeland) stand das Heiligthum der Göttin, ein bedeckter Wagen, den blos ihr Priester berühren durfte, der auch nur allein wußte, wann die Göttin den Wagen besteigen, und die Menschen besuchen wollte. Traf dieser glückliche Zeitpunkt ein, so spannten Herthas Diener zwei junge Kühe vor das Heiligthum, und geleiteten die Erhabene durch das ganze Land. Ueberall, wo Herthas Wagen rollte, sah man nichts als Spiele und Lustbarkeiten. Alle Fehden hörten auf, die Waffen wurden verschlossen, es war eine allgemeine Versöhnung, und Friede herrschte unter den Völkern. Dies dauerte so lange, bis wieder dem Priester bekannt ward, die Göttin verlange nach ihrer himmlischen Heimath zurück. Nun geleitete er sie in den nemlichen Hain zurück; der Wagen sammt der Decke und der Gottheit selbst wurden in den heiligen, im Haine befindlichen See hinabgelassen, und darin von Sklaven abgewaschen. Gleich darauf ward Alles, Wagen und Sklaven, von den Fluthen verschlungen. Von heiligem Grauen wurde das Volk ergriffen, und erlaubte sich kaum eine Vorstellung von den Dingen, welche jene Unglücklichen im Wasser sahen, und deren Anschauen sie mit dem Leben bezahlen mußten. Als Opfer wurden dieser Göt-

tin Thiere, vorzüglich Schweine, und auch Menschen geschlachtet; und neugeborne Kinder wurden gewöhnlich auf die Erde gelegt, um durch ihr Weinen Herthas Hülfe anzurufen. Nach Verschiedenheit der sie verehrenden Teutschen Nationen wurde sie in spätern Zeiten auch verschiedentlich abgebildet. Eine von der Römischen Cybele entlehnte Abbildung ist jene, wo sie mit einer Mauerkrone auf dem Haupte, in der Rechten mit einem Scepter, in der Linken mit einem Schlüssel, in einem langen Kleide, worein Kräuter, Blumen und Bäume eingewirkt sind, auf einem mit Löwen oder Kühen bespannten Wagen sitzend, vorgestellt wird. Denn auf der Erde ruht des Menschen Wohnung, aus ihrem Schooße sprossen alle Gewächse, kommt alle Nahrung; mit Recht führt sie daher auch das Scepter, und ist die Beherrscherin Aller. Sonst wird sie auch als eine Matrone vorgestellt, mit einem Blumenkranze auf dem Haupte; in der einen Hand ein mit Thieren und Früchten gefülltes Füllhorn, in der andern eine Kugel haltend. Uebrigens kommen von Hertha auch die Beinamen Hulda, Holle und Fosta vor, wenn der letztere Name sich nicht vielmehr auf die eigentliche Göttin des Ackerbaues Phoseta oder Fosta (s. d. Art.) bezieht.

Hesus oder Esus war entweder der Kriegsgott, oder sonst eine der größten Gottheiten bei den alten Galliern. Er wurde von ihnen ganz vorzüglich verehrt, und wenn sie in die Schlacht zogen, so gelobten sie, ihm nicht nur alle Beute, sondern auch alle Gefangene zu opfern. Vergl. Art. Asen.

Hexen, Hexerei. Seit der Einführung des Christenthums versteht man unter Hexe eigentlich eine Zauberin, welche durch Hülfe des Teufels und der bösen Geister außerordentliche Wirkungen hervorbringt; Hexerei ist daher Zauberei durch Hülfe des Teufels und der bösen Geister. Das Wort selbst wird bald von dem Lateinischen Saga, bald von dem altteutschen Hag, Haug, Hug, welches Nachdenken, Gemüth bedeutet, abgeleitet, so daß Hexe ursprünglich, und in den Zeiten des Heidenthumes eine kluge Frau bezeichnet hat. Auch ist diese Bedeutung in dem besondern Frauen-

dienste der Teutschen, und in der damaligen Wichtigkeit der größtentheils Frauen obliegenden Weissagung gegründet. Solche Frauen waren daher, so lange Teutsches Götterthum währte, keineswegs verachtet, sondern vielmehr aus Gründen der Religion fast wie höhere Wesen verehrt; wie z. B. die Alrunen, die Druidinnen und andere, die, abgesehen von ihrer besondern Benennung, in ihrer Wesenheit nichts anderes als solche kluge Frauen oder Hexen waren. Erst nach und nach, als man die religiöse Weissagung von der irdischen Magie oder Zauberei zu unterscheiden anfing, gesellte sich zu dem Begriffe Hexe auch der Begriff des Bösen und Schädlichen, der schon in den Nordischen Volen oder Gygiur (Riesenweiber) als Gegensatz der Nornen und Valkyren hervorzutreten scheint. Bei den Teutschen des Mittelalters übten diese Unholdsweiber nach dem Aberglauben des Volkes Beschwörungen aller Art; versetzten das menschliche Gemüth durch Zauberei in Liebe und Leid, verwandelten sich in Eulen und fraßen dann Menschen, (weshalb man sie häufig auch Eulen nannte), ja tödteten sogar durch bloße Beschwörungsformeln. Besonders allgemein war der Glaube, daß die Hexen in gewissen Nächten, vorzüglich in der Walpurgisnacht (s. d. Art.), auf verschiedenen Thieren ritten, um auf Hügeln und Bergen, wie z. B. auf dem Bloksberge (s. d. Art.), Zusammenkünfte mit bösen Geistern zu halten. Eben so war die Hexerei bei den Slaven als schwarze Kunst aufgefaßt, und alle Unholdswörter, die mit Zauber zusammenhängen, sind aus dem Begriffe Schwarz (Czerný) gebildet (s. d. Art. Czernobog). Eine Ausnahme hievon macht die Benennung Bilweisen, womit die Schlesier und zum Theil auch die Böhmen ihre Hexen bezeichneten. Dieser Name scheint von Bielo oder Bjlý (weiß) abgeleitet, und mag entweder eine besondere, oder wenigstens eine bessere Art von Zauberinnen bedeutet haben. Der Glaube an Zauberei ging aus dem Heidenthume in die christliche Welt über, und erhielt hier durch den Glauben an den Teufel, dem man den größten Einfluß auf die menschlichen Dinge, und sogar das ganze Reich der Abgötterei zuschrieb, eine neue eigenthümliche Gestalt. Es sey, wähnte man, dem Menschen möglich, mit dem Teufel und den bösen Geistern in nähe-

re Verbindung zu treten, und durch Hülfe der finstern Höllenmächte sich selbst zeitliche Vortheile, andern aber zur Befriedigung seines Hasses Schaden und Verderben zu bereiten. Da jeder, der es mit dem Teufel hielt, von Gott abfallen mußte, und nur ein Mensch von böser Gesinnung und verderbtem Herzen um zeitlichen Gewinn dem ewigen Heil entsagen kann, auch die schwarze Kunst (Teufelskunst) dem Leben, der Gesundheit und dem Wohlstande anderer Menschen beständig Gefahr drohte: so ward die Hexerei als das schwärzeste Verbrechen betrachtet, und eben so wie die Ketzerei mit dem Flammentode bestraft. Selbst alle Schimpfworte aus diesem Theile der Magie wurden hoch geahndet. Wer bei den Altfranken den andern schalt, daß ihn die Hexen geritten hätten (strioportius, d. i. qui striam portaverit; wie wir noch jetzt sagen, daß jemand der Teufel geritten), oder ihm nachsagte, daß er den Kessel in die Hexenküche getragen, mußte 62½ Schilling erlegen, wenn er das Gesagte nicht beweisen konnte. Unzählige Schlachtopfer des traurigen Wahnes sind gefallen, und selbst die Wiederherstellung der Wissenschaften im fünfzehnten und sechzehnten Jahrhunderte konnten der schrecklichen Maßregel des Hexenprozesses nicht Einhalt thun; vielmehr dauerten die eingewurzelten Meinungen von der Hexerei und dem Einflusse böser Geister auf die Natur und den Menschen bis in die zweite Hälfte des achtzehnten Jahrhundertes fort, und noch im Jahre 1780 wurde zu Glarus in der Schweiz eine Hexe hingerichtet. Endlich aber siegten die unausgesetzten Bemühungen aufgeklärter und redlicher Männer, und der Glaube an Hexerei und Teufelsbesitzung, um deren Bekämpfung sich vorzüglich Balthasar Becker und Christian Thomasius unsterbliche Verdienste erwarben, scheint nun doch schon überall, wenigstens unter gebildeten Menschen, ausgerottet zu seyn. Daß übrigens die Hexerei sehr alt sey, dessen überzeugt uns die berühmte Hexe von Endor *), so

*) Das Zauberweib, durch welches König Saul den Geist Samuels citiren ließ, um von ihm den Ausgang der ihm bevorstehenden Schlacht, und sein künftiges Schicksal zu erfahren. S. I. Buch der Richter, Kap. 28.

wie die Circe, Medea und andere Zauberinnen der Griechen und Römer; und nicht grundlos scheint die Meinung, daß sich das Hexenwesen in seinem ersten Entstehen auf einen alten Mondesdienst gründe.

Hilda oder Hildr (Tapferkeit), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hildebrant oder Hiltebrant. S. Nibelungenlied.

Hildur, des Königs Hogni Tochter, wurde nach der Skandinavischen Sage von Hedin, König Haranders Sohn, in ihres Vaters Abwesenheit geraubt. Hogni suchte den Räuber mit einem Heere auf, und fand ihn auf Haey, einer der Orkney-Inseln, ebenfalls mit einem Heere. Hildur trat nun als Vermittlerin zwischen Vater und Gatten auf, aber ohne Erfolg. Endlich both noch Hedin selbst dem Schwiegervater Frieden und eine Menge Goldes zur Buße. Da sagte Hogni: „Zu spät biethest du es, nun hab' „ich Dainsleif aus der Scheide gezogen, der Menschen tödten muß, „so oft er bloß ist, und keine Wunde, die er schlägt, ist heilbar." Hedin antwortete: „Du rühmst das Schwert, doch nicht den Sieg, das (Schwert) nenne ich gut, das seinem Herrn hold ist." Sie begannen darauf den Kampf, der Hjadningawig genannt wird, und schlugen sich den ganzen Tag. Abends gingen die Könige zu Schiffe, allein Hildur ging in der Nacht zur Wahlstatt, und weckte durch Zauberkunst alle auf, die getödtet waren. Den andern Tag gingen die Könige abermals zur Schlachtstätte, und es kämpften alle diejenigen wieder, die Tags vorher gefallen waren. So dauert der Kampf Tag für Tag; und alle Männer, die fallen, so wie alle Waffen, die auf dem Kampfplatze liegen, werden zu Stein: allein wenn es tagt, stehen alle Todten auf, und alle Waffen werden neu. So müssen diese Krieger, Hjadningar, streiten bis zum Untergange der Welt. — Wahrscheinlich ist diese Hildur einerlei mit der Valkyre Hildr; und auch in der Nordischen Sage von den Niflungen oder Nibelungen (s. d. Art.) kommt eine Valkyre Hildur unter dem Namen Brinhildur vor.

Hilldalfur, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Odin.

Himinbroter. S. Thor.

Himinburg (Himmelsburg), nach der Skandinavischen Mythologie die Wohnung des Gottes und Himmelswächters Heimdal; sie liegt an dem Punkte, wo die Götterbrücke Bifrost an die Himmelsgränze stößt.

Himingläffa, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Himmel. Der Edda zufolge gab es im Skandinavischen Glauben drei Himmel. Als den ersten dachte man sich vermuthlich das Firmament, hinter welches die Phantasie den gewöhnlichen Aufenthaltsort der Götter (Asen) setzen mochte. Dieser Himmel wird nicht ewig stehn, sondern geht am Ende der Welt (s. Ragnarokr) sammt den Göttern zu Grunde. Der zweite, über diesem ersten gelegene Himmel heißt Aundlang. Ueber Aundlang ist der dritte Himmel, Vidblainn, wo die Lichtalfen wohnen. Dort befindet sich zugleich die reitzendste aller himmlischen Regionen, Gimle, wo nach dem Weltuntergange die Frommen mit Allvater ewige Wonne genießen. Dieser dritte Himmel ist also unzerstörbar, und bleibt stehen, wenn auch alle Welten in nichts verschwinden. Nach einer andern Urkunde gibt es neun Himmel: der erste heißt Vindblainn, der zweite Aundlang, der dritte Vidblainn, der vierte Vidfemi, der fünfte Hrjodr, der sechste Hlyrni, der siebente Gimir, der achte Vetmimir; ober den Wolken aber und außer allen Welten steht der neunte Himmel, Skaturnir. Mehrere Schriftsteller glauben in diesen neun Himmeln die Planeten, oder überhaupt ein Weltsystem von Zonen, Sphären und Polen zu finden.

Hinzelmann. Auf dem alten Schlosse Hudemühlen, das im Lüneburgischen nicht weit von der Aller liegt, und von dem nur noch

Mauern stehen, hat sich der Sage nach lange Zeit ein wunderlicher Hausgeist aufgehalten. Zuerst gab er sich im Jahre 1584 durch bloßes Poltern und Lärmen zu erkennen, dann aber fing er auch zu reden an, ohne sichtbar zu seyn. Anfangs erschrack man über eine bloße Stimme, von der man nicht wußte, woher sie käme; allein nach und nach gewöhnte man sich daran, so daß der Hausgeist oft bei der Mahlzeit mit dem Hausherrn und den übrigen Anwesenden allerhand Gespräche führte, ja zuletzt sogar sang, lachte und mancherlei Kurzweil trieb, wobei aber seine Stimme immer zart war, wie die eines Knaben oder einer Jungfrau. Als er einst gefragt wurde, wer er sey, und was er da zu schaffen habe, gab er zur Antwort, daß er im Böhmerwalde seine Gesellschaft hätte, die ihn aber nicht dulden wolle; daher sey er gezwungen, bei guten Leuten Zuflucht zu suchen, bis seine Sachen wieder besser stünden: sein Name sey Hinzelmann, doch werde er auch Lüring genannt, seine Frau hieße Hille Bingels; wann die Zeit gekommen, wolle er sich in seiner wahren Gestalt sehen lassen. Der Hausherr, dem die Gesellschaft eines immer vertraulicher werdenden Geistes dennoch grauenhaft zu werden anfing, entschloß sich endlich, sein Schloß zu verlassen, und nach Hannover zu ziehen. Aber Hinzelmann flog neben dem Wagen in Gestalt einer weißen Feder, wich dem Herrn auch in Hannover nicht von der Seite, und überredete ihn dann, wieder nach seinem Schloße Hudemühlen zurückzukehren. Dort zeigte sich nun Hinzelmann zuthätig und fleißig in aller Arbeit. In der Küche, im Keller, im Stalle, überall ließ er sich brauchen, ganz nach Art der Kobolde (s. d. Art.), obgleich er selbst versicherte, er wäre kein Kobold, und hoffe einst noch selig zu werden. Seine Kammer war im obersten Stockwerke, und sein Hausgeräth bestand in einem von ihm selbst aus Stroh künstlich geflochtenem Lehnstuhl, einem kleinen runden Tische, und einem Bett. Nie hat man an diesem wahrnehmen können, daß ein Mensch darin geruht, sondern man fand blos ein kleines Grübchen, als ob eine Katze da gelegen hätte. Täglich mußte für ihn eine Schüssel voll süßer Milch mit Brocken von Weißbrod auf seinen Tisch gestellt werden, die man stets rein ausgegessen fand. Hinzelmann neckte auch gern, aber ohne jemanden

zu schaden. Oft brachte er die Knechte und Arbeitsleute, wenn sie Abends beim Trinken saßen, ins Handgemenge, und sah ihnen dann mit Lust zu. Viele Geisterbanner bemühten sich umsonst, ihn aus dem Schloße zu bannen; alles, was sie dabei gewannen, war, daß sie ihn einst in der Gestalt eines schwarzen Marders zur Thür hinausspringen, und ein andermal als eine zusammengeringelte große Schlange auf einer leeren Bettstatt liegen sahen. Laster jeder Art waren ihm sehr zuwieder; den einen strafte er wegen seines Geizes, den andern wegen seiner Hoffart u. s. w. Als man von ihm einst forderte, er möchte als ein guter Christ auch beten, sprach er das Vater unser deutlich bis zu den Worten: erlöse uns von dem Uebel, welche er nur leise murmelte. Eben so sagte er den Glauben her, nur die Stelle: ich glaube Ablaß der Sünden, Auferstehung des Fleisches und ein ewiges Leben, sprach er sehr leise und unvernehmlich. Auf noch so dringendes Bitten des Hausherrn, wollte er sich doch niemals in seiner wahren Gestalt zeigen. Nur die Köchin, die mit dem Geiste besonders vertraulich war, erzwang einst von ihm das Versprechen, sich vor ihr sehen zu lassen. Er bestellte sie zu diesem Zwecke in den Keller, befahl ihr aber zugleich, in jeder Hand einen Zuber Wasser dahin zu bringen. Als die Köchin in den Keller kam, sah sie in einer Mulde ein nacktes Kind, etwa von drei Jahren; in seinem Herzen stacken zwei Messer kreuzweis über einander, und sein ganzer Leib war mit Blut beflossen. Die Magd wurde vor Schrecken ohnmächtig, und nur von dem Geiste selbst durch das mitgebrachte Wasser zu sich gebracht. Als sie zu sich kam, war alles verschwunden, und sie hörte blos Hinzelmanns Stimme, der ihr ihre Neugierde verwies. Den Frauen war Hinzelmann vorzüglich gewogen, aber eine ganz besondere Zuneigung äußerte er gegen die zwei Schwestern des Hausherrn, Anna und Katharina. Beide, obgleich jung und schön, verheiratheten sich nie, weil Hinzelmann die Freyer immer zu verscheuchen wußte. Als die Zeit kam, wo der Hausgeist wieder fortziehen wollte, gab er dem Hausherrn drei Dinge zum Andenken. Erstlich ein kleines Kreuz, von ihm selbst aus Seide (oder Saiten) sehr artig geflochten: es war einen Finger lang, inwendig hohl, und gab, wenn man es

schüttelte, einen Klang von sich. Zweitens einen Strohhut, den er gleichfalls selbst verfertigt hatte, und worin gar künstlich Gestalten und Bilder durch das bunte Stroh zu sehen waren. Drittens einen ledernen Handschuh mit Perlen besetzt, die wunderbare Figuren bildeten. Der Geist fügte noch hinzu, daß, so lange diese drei Stücke unzertheilt bei dem Hause Hudemühlen blieben, dies Geschlecht immer mehr und mehr empor blühen würde; sollten aber jene drei Kunststücke getrennt werden, oder verloren gehen, so werde auch das Geschlecht Hudemühlen abnehmen und sinken. Auf des Geistes Rath gab der Hausherr diese Geschenke seinen zwei Schwestern zur Aufbewahrung, nach deren Tode sie wieder auf den Bruder zurückfielen, bei dem sie, so lang er lebte, blieben. Als auch dieser starb, kamen sie an dessen einzige Tochter Adelheit, die an L. v. H. verheirathet war. Später soll der Strohhut dem Kaiser Ferdinand II. verehrt worden seyn. Der Geist schied freiwillig, nachdem er sich vier Jahre zu Hudemühlen aufgehalten; versprach aber, noch einmal zu kommen, wenn nemlich das Geschlecht in Abnahme gerathen sollte, wo es dann von neuem empor blühen würde.

Hiorthrimul, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hirowit, ein Wendischer Gott, vorzüglich zu Rhetra verehrt. Seine Gestalt war jugendlich, mit ringförmig vereinigten Füssen, und vier Hörnern am Kopfe. Hirowit oder Herowit ist auch ein Beiname Swantewits (s. d. Art.).

Hirrokin. S. Balder.

Hirtenstein. So heißt in der gebirgigen Umgebung von Goldenstein in Mähren ein Felsen, der die Gestalt eines kolossalen Hirten mit Stab und Hut darbietet. Unter dem Landvolke erhielt sich hierüber folgende Sage: Ein Vater befahl seinem Sohne eine Herde Lämmer auf die Weide zu führen, und gab ihm als Tageskost nach seinem Vermögen schwarzes Brod und etwas Käse mit. Der Sohn, finster und unzufrieden, gelangte mit seiner Herde zur

Anhöhe, auf der gegenwärtig der Hirtenstein emporragt. Dort warf er sich mürrisch auf das Gras, stieß und mißhandelte die Lämmer, und als er zum Frühstücke seinen Mundvorrath aus der Tasche zog, verwünschte er das schwarze Brod, und warf es frevelnd den Felsen hinab. In demselben Augenblicke aber, als das Brod vom Felsen hinabrollte, erstarrte der Körper des über sein Schicksal erzürnten Hirten, und wurde zu Stein. Der Grund dieser Sage scheint die tiefe Verehrung zu seyn, welche die Bewohner des Mährischen Gesenkes, so wie Gebirgsbewohner überhaupt, gegen das Brod an Tag legen; denn die Kargheit des Gebirgsbodens und dessen mühsame Bearbeitung lehrt sie den Werth desselben um so besser erkennen.

Hjälmberi (Helmträger), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Hlauck oder Hlöck (Frohlocken), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hladolet soll bei den Böhmen und Mährern eben das, was Saturn bei den Römern gewesen seyn. Dieser Name scheint von dem Böhmischen Hlad (Hunger) genommen zu seyn, da bekanntlich Saturn als Symbol der sich selbst verzehrenden Zeit alle seine Kinder bis auf den Jupiter verschlang.

Hlawaradze (der vorzüglichste Rathgeber), ein Beiname des Slavisch-Wendischen Gottes Radegast (s. d. Art.).

Hler. So heißt auch der Skandinavische Meergott Aeger (s. d. Art.).

Hlidskjalf, nach der Skandinavischen Mythologie Odins Ehrensitz in seinem Pallaste Valaskjalf. Wenn er darauf sitzt, so kann er die ganze Welt, und aller Menschen Thun überschauen.

Hlodide, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Odin. Außer dem Namen ist nichts von ihm bekannt.

Hlodina, ein Name, womit in der Skandinavischen Mythologie die Erde als Göttin bezeichnet wird. Sie ist Odins Gattin und Thors Mutter, somit einerlei mit Frigga (s. d. Art.)

Hlorridi, ein Beiname des Skandinavischen Gottes Thor (s. d. Art.)

Hludana, eine altteutsche Göttin, die einer Römischen Inschrift zufolge im Clevischen verehrt wurde, und wahrscheinlich mit der Nordischen Frigga (Hlodina) und der Hertha des Tacitus einerlei, mithin die personifizirte Erde ist. Vergl. Lethra.

Hlyn oder Lyna, nach der Skandinavischen Mythologie eine menschenfreundliche Göttin und Freundin der Frigga. Ihr ist die Obhut über jene Menschen aufgetragen, die Frigga vor Unglück bewahren will. Sie küßt dem Freunde im Unglück die Thränen auf, und könnte daher für die Göttin des Trostes und der Menschenfreundlichkeit gelten.

Hnikar, Hnikur, Hnikuthr, oder ohne Aspiration: Nikar, Nikur (Sieger), ein Beiname der Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Hnitberg, nach der Skandinavischen Mythologie der Berg, worin der Riese Suttung den aus Quasers Blute bereiteten Dichtermeth von seiner Tochter Gunnlöda bewachen ließ. Vergl. Quaser.

Hnos oder Nossa, nach der Skandinavischen Mythologie Odurs und Freyas Tochter, Göttin der Anmuth und Vortrefflichkeit; Symbol der sittlichen Grazie. Sie war so überaus schön und reitzend, daß alles, was schön, kostbar und selten ist, nach ihrem Namen Hnos oder Nossa heißt. Gersemi (s. d. Art.) war ihre Schwester.

Hoder, Höder oder Hauder, nach der Skandinavischen My-

thologie ein Sohn Odins und der Frigga, der blinde, aber außerordentlich starke Gott, der durch Lokes Tücke den unfreiwilligen Mord an seinem Bruder Balder beging. Die Götter wünschen eifrig, daß sie seiner nie gedenken dürften, da jene Schreckenthat nur allzulang in der Erinnerung fortleben wird. Balders Tod rächte sein zweiter Bruder Vale, der in einer Nacht so stark wurde, daß er den Hoder tödtete. Nach dem Weltuntergange wird aber Hoder zugleich mit Balder aus Helas Wohnungen auf die neue Erde gelangen, und mit ihm in innigster Freundschaft leben. Nach Einigen ist Hoder der Gott des Metalls, der Schätze, des Unglücks; blind, der blinde Vorwitz der Menschen. Andere halten ihn für das Symbol der Nacht. Der Geschichtschreiber Saxo macht aus Hoder einen König, Hother. S. Balder.

Hodka. S. Libussa.

Hofwarpner (Hufschlager), nach der Skandinavischen Mythologie das Roß, welches Gna als Botschafterin der Götterkönigin Frigga reitet. Es ward von Ham und Gardrosa gezeugt, und geht durch Luft, Wasser und Feuer.

Hogni. S. Hildur.

Holge oder Haloge, nach der Skandinavischen Sage ein König, von welchem Halgoland in Norwegen den Namen haben soll. Er war ein Sohn des Fornjoder, Königs in Jotunheim, und Bruder des Aeger oder Hler. Seine Töchter waren Thorgerd und Yrpa (Helgabrudur), welche der Lade-Jarl Hakon als Göttinnen verehrte. Holges Grab war bedeckt mit einer Lage Silber und Gold, das geopfert war, und einer Lage Erde und Steine; daher heißt Gold und Silber Holges Hügeldach.

Holla oder Hulda, ein geisterartiges weibliches Wesen im Aberglauben der Thüringer, von dem das Volk vielerlei, Gutes und Böses, erzählt. Weiber, die zu ihr in den Brunnen steigen, macht

sie gesund und fruchtbar; die neugebornen Kinder stammen aus ihrem Brunnen, und sie trägt sie daraus hervor. Allgemein bekannt ist der Frau Hollenteich auf dem Hessischen Gebirge Meißner. Blumen, Obst, und was sonst in dem reitzenden Garten unten im Teiche wächst, theilt Holla jenen aus, die ihr begegnen und zu gefallen wissen. Sie ist auch sehr ordentlich, und hält auf guten Haushalt. Wenn es bei den Menschen schneit, klopft sie ihre Betten aus, davon die Flocken in der Luft fliegen. Faule Spinnerinnen straft sie, indem sie ihnen das Garn verwirrt oder den Flachs anzündet. Jungfrauen hingegen, die fleißig abspinnen, schenkt sie Spindeln, und spinnt selber für sie über Nacht. Faulenzerinnen zieht sie die Bettdecken ab, und legt sie nackend aufs Steinpflaster. Fleißige, die schon frühmorgens Wasser in rein gescheuerten Eimern zur Küche tragen, finden Silbergroschen darin. Gern zieht sie Kinder in ihren Teich; die guten macht sie zu Glückskindern, die bösen zu Wechselbälgen. Jährlich von Weihnachten bis zum Heiligen drei Königstag zieht sie im Lande umher, und verleiht den Aeckern Fruchtbarkeit. Aber sie erschreckt auch die Menschen, wenn sie durch den Wald fährt an der Spitze des wüthenden Heeres (s. d. Art.), vor welchem der treue Eckhart einher geht, und die Leute warnt, aus dem Wege zu weichen. Bald zeigt sie sich als eine schöne weiße Frau auf der Mitte des Teiches, bald ist sie unsichtbar, und man hört blos aus der Tiefe ein Glockengeläute und dumpfes Rauschen. Mone findet in dieser Volkssage auch eine Beziehung auf das Nibelungenlied (s. d. Art.). Holla oder Hulda ist ihm Chriemhild, das wüthende Heer die Nibelungen, und Eckhart geleitet sie nach Etzelburg zu ihrem Untergange. Uebrigens ist Holla oder Hulda auch ein Beiname der Teutschen Erdgöttin Hertha.

Höllenflüsse heißen in der Skandinavischen Mythologie alle jene Flüsse, die aus dem in Niflheim oder der Hölle befindlichen Brunnen Hvergelmer (s. d. Art.) herausströmen. Alle entstehen aber aus den Tropfen, die aus dem Geweihe des in Valhalla stehenden Hirsches Aejkthyrner in jene Quelle Hvergelmer herabfallen. In der Edda werden mit Inbegriff der ebenfalls hieher ge=

hörigen Flüsse Elivager (s. d. Art.) folgende angeführt: Sith, Vith, Säkin, Eikin (feindlich), Svaul, Guntraa, Fiorm, Fimbultul, Rin (Rhein), Rennandi, Gipul, Gaupul, Gaumul, Geirvimul, Thyn (Düna), Vin, Thaull, Haull (steinig), Grath, Gunthorinn (kriegskühn), Vina, Vegsrinn, Thiodnuma, Nyt, Naut, Naunn, Hraunn, Slith, Hrith, Sylgr, Ylgr, Vit, Van, Vaund, Straund, Giaull (Gjöll), Leiptr.

Höllenjungfrauen. S. Vigvör.

Holzweibchen. So nennt der Aberglaube in der Oberlausitz eine Art weiblicher Geister, die auf den dortigen Bergen und Büschen ihren Wohnsitz haben, und wahrscheinlich einerlei sind mit den sogenannten Buschweibern, von denen man sagt, daß sie Kaffee kochen, wenn man die Berge dampfen sieht. Ihre Eigenschaften scheinen ungefähr dieselben zu seyn, die man am Riesengebirge dem Rübezahl beilegt. Eben so launenhaft wie dieser, üben sie an den Vorübergehenden mancherlei unschädliche Neckereien; überraschen gute und fleißige Menschen mit Wohlthaten, bestrafen aber Frevel und Uebermuth. Solche Holz- und Buschweibchen sollen sich besonders im Zittauischen Bezirke auf einem zwischen Spitzkummersdorf und Hainenwalde gelegenen Berge, der Forsten genannt, aufhalten.

Honidlo (Latein. Hennilus), ein Slavischer Götze, von den Sorben in der Lausitz und in Meissen verehrt. Weiter ist nichts von ihm bekannt.

Horn, ein Name der Skandinavischen Göttin Freya.

Hostin (Hostein), ein hoher Berg in Mähren im Prerauer Kreise, eine halbe Stunde von Bistrzitz gegen Südosten gelegen. Dieser Berg soll seinen Namen Hostin oder Hostina (Gasterei) von den Gastmälern haben, welche hier im Heidenthume bei den Opfern des Götzen Radegast gehalten wurden. Radegast heißt

Mährisch Radhost (Gäste liebend), welcher Name mit der Benennung des Berges übereinstimmt und zu beweisen scheint, daß wirklich Radegast, und nicht, wie andere glauben, ein ganz unbekannter Götze Hostin auf dem Berge verehrt, und dann dieser nach jenem benannt worden sey. Als Jaroslaw von Sternberg im Jahre 1241 die Tartaren bei Olmütz geschlagen hatte, soll sich ein großer Theil von ihnen am Fusse des Berges gelagert, aber dort durch ein schreckliches, mirakulöses Gewitter seinen Untergang gefunden haben. Auch geht die Sage, daß, als die auf diesen Berg geflüchteten, und von den Tartaren belagerten Landesbewohner vor Durst schon verschmachtet wären, plötzlich eine Quelle aus den Felsen des Berges hervorsprudelte. Durch dieses Wunder neu belebt, und von jenem Gewitter unterstützt, hätten sie dann die Tartaren angegriffen, und aufs Haupt geschlagen. Noch jetzt werden manchmal in der Gegend des Berges Bruchstücke von Waffen, Spornen u. d. gl. gefunden, die man für Spuren der Tartaren-Niederlage hält.

Hrafnagud (Rabengott), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin von seinen zwei Raben Huginn und Munin.

Hräsvelgur (Leichenschwelger oder Aasfresser), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese in Adlersgestalt, der am Ende des mitternächtlichen Himmels sitzt, und durch die Bewegung seiner Fittige den Wind hervorbringt. Er ist so stark, daß er das Meer erhebt. Beim Weltuntergange (Ragnarokr) jauchzet Hräsvelgur, und zerfleischet Leichen.

Hraunn, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hridur, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Hrimfaxi (Reifmähne), nach der Skandinavischen Mythologie das Pferd, womit Nat oder Nott (die Nacht) fährt. Jeden Morgen bethaut es die Erde mit dem Schaume seines Gebisses.

Das Pferd Dagurs (des Tages) heißt Skinfaxi (Schein- oder Glanzmähne). S. Alfadur. Skinfaxi.

Hringhorne. S. Balder.

Hrist (Erschütterung), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hrith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hrugner, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, den Thor im Kampfe erlegt hat. S. Thor.

Hrymr heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Riese, der bei dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) das Schiff Naglfari steuert.

Hrymthussen (Frostriesen) heißen in der Skandinavischen Mythologie jene Riesen, deren ganzes Geschlecht von dem, aus den geschmolzenen Eistheilchen in Ginungagap entstandenen Urriesen Ymer (s. d. Art.) abstammt. Als Götterfeinde kämpfen bei der Götterdämmerung (Ragnarokr) alle Hrymthussen unter Lokes Anführung gegen die Asen. Wenn es in der Edda heißt, daß sich Allvater bei diesen Riesen aufhielt, bevor er Himma und Erde schuf, so ist vielleicht unter Allvater Odin, und unter diesen Riesen ein Völkerstamm zu verstehen, bei welchem Odin verweilte, bevor er sein Asgard angelegt, und sein Valhalla gebaut hatte.

Hugdieterich. S. Heldenbuch.

Hugi (Gedanke). S. Thor.

Huginn (Vernunft oder Seele) und Munin (Wissen oder Gedächtniß) heißen die zwei Raben, welche der Skandinavische Gott Odin sprechen lehrte. Sie sitzen auf seinen Schultern, und flüstern ihm ins Ohr, was sie auf der Welt gesehen und gehört haben.

Er sendet sie des Morgens aus, und sie kommen Abends wieder zurück. Von diesen Raben heißt Odin auch Hrafnagud, d. i. Rabengott. Vergl. Odin.

Huicke (Erhohlung). S. Bil.

Huldrer heißen in Norwegen die weiblichen Elfen, oder gewisse Waldfrauen, die so wie ihre Herden von blauer Farbe sind. Am meisten sind sie ihres unterirdischen Gesanges wegen bekannt, der Huldreslaat heißt, und, wie man sagt, in einer traurigen, hohltönigen Weise besteht.

Hünangsfall (Honigthau) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der süße Thau, der aus den Blättern der Esche Ygdrasil auf die Erde fällt, und allen Bienen zur Nahrung dient.

Hünen sind wohl in Teutschen Sagen dasselbe, was die Riesen in den nordischen.

Hunen, Hunenland. S. Nibelungenlied.

Hünenbetten oder Hünengräber. Unter den in Teutschland befindlichen Denkmählern des Heidenthums sind besonders die Hünenbetten oder Hünengräber (in Südteutschland: Riesensteine) merkwürdig. Sie bestehen aus mehreren großen Felsstücken, über denen noch ein größerer Stein liegt, dem sie zur Grundlage dienen, und werden gewöhnlich für Ueberreste heidnischer Altäre gehalten. Jedem erregen sie beim ersten Anblick Erstaunen, denn es ist schwer zu begreifen, wie unsre Voraltern, denen man eben keine großen mechanische Kenntnisse zutraut, so ungeheure Felsen auf einander thürmen konnten, besonders, da die Hünenbetten größtentheils an steinarmen Oertern stehen, somit die Steine aus weiter Ferne herbeigeschafft werden mußten. Die meisten Denkmähler dieser Art findet man in Sachsen, Hessen, im Osnabrückischen, in Frisland und im jetzigen Königreiche Niederland in der Provinz Ober-Yssel, wo sich in dem Bezirke Drenthe bei dem Dorfe Nordlaven, der

größte Hauptstein aller Hünenbetten befindet, der 33 Schuh 5 Zoll im Umfange mißt. Mone schließt aus der Benennung Hünengräber, daß diese aufgethürmten Felsen nicht Altäre, sondern wirkliche Grabmähler ausgezeichneter Männer sind, die durch ihre Verdienste riesenhaft die gemeinen Menschen überragten. Für den gemeinen Freien war der gewöhnliche Grabhügel, aber nur dem Schlacht- und Waffentodten ward vielleicht ein Denkmahl gesetzt.

Hungur (Hunger) heißt der Tisch der Skandinavischen Todtenbeherrscherin Hela.

Husel (Gothisch: Hunsel) hieß bei den Angelsachsen das größte Opfer, das sie hatten, weil sie in der Folge auch das christliche Abendmahl Husel nannten. Mone hält das Wort für eine Ableitung von Hund (Hundert), mit einer ähnlichen Bedeutung wie das Griechische Hekatombe (ein Opfer von hundert Stieren oder andern Thieren).

Hütchen. Der Sage nach hielt sich an dem Hofe des Bischof Bernhard von Hildesheim ein Geist auf, der gewöhnlich ein Bauerkleid, und auf dem Kopfe einen kleinen Filzhut hatte, wovon er den Namen Hütchen, auf Niedersächsisch: Hödecken erhielt. Dieser Geist that ungeneckt niemanden etwas zu Leid, sondern war vielmehr leutselig, warnte vor Unglück, tröstete, und leistete sehr bereitwillig die mannigfaltigsten Dienste. Großen Herrn offenbarte er die Zukunft. Bisweilen sprach er ohne gesehen zu werden. War er aber sichtbar, so hatte er doch den Hut so tief über den Kopf gedrückt, daß man sein Gesicht niemals sehen konnte. Die Wächter der Stadt beobachtete er fleißig, und ließ sie nicht einschlafen. Sehr viel hielt er sich in der Küche auf, und schwazte mit Köchen und Köchinnen sehr vertraulich. Eine Mulde im Keller war seine Schlafstätte; auch war in der Erde ein Loch, wohin er sich zu verkriechen pflegte. Von seiner Gutmüthigkeit hat Hütchen öfters Proben gegeben. So hütete er einst die leichtfertige Frau eines Mannes, der auf längere Zeit verreisen mußte. Ihre Buhler wurden entweder

durch Schreckgestalten verjagt, oder es ward ihnen sonst sehr übel mitgespielt. Als endlich der Mann nach Hause kam, übergab ihm Hütchen die rein erhaltene Frau mit dem Bedeuten, daß er sie zwar für diesmal gehütet und bewahrt habe, für die Zukunft aber diese Mühe nicht mehr auf sich nehmen wolle; indem es leichter sey, alle Schweine in ganz Sachsen, als ein einziges buhlerisches Weib zu erhüten. Ein andermal gab er einem armen Nagelschmied zu Hildesheim ein Stück Eisen, woraus goldene Nägel geschmiedet werden konnten, und dessen Tochter eine Rolle Spitzen, von der man immer abmessen konnte, ohne daß sie sich verminderte. So gutmüthig aber sonst Hütchen war, so schrecklich rächte er sich für Schimpf und Spott. So hat er einst einen muthwilligen, ihn höhnenden Küchenjungen, den der Küchenmeister auf seine Anklage nicht bestrafen wollte, in kleine Stücke zerhackt, und in den siedenden Kessel geworfen, über alle Braten für den Bischof und seine Gäste giftige Kröten zerdrückt, und endlich noch den Küchenmeister selbst von der Brücke in den Graben geworfen.

Hvergelmer (nach Allem schnappend), nach der Skandinavischen Mythologie der Brunnen in Niflheim, aus dem die Flüsse Elivager und eine Menge anderer Höllenflüsse (s. d. Art.) sich ergießen. Er ist voll giftiger Schlangen, und die größte von ihnen, Nidhöggur, nagt an der einen von den drei Wurzeln des Welt-Baumes Ygdrasil, die bis in diese Höllenquelle hinabreicht. Wenn nach dem Weltende die Gottlosen nach Naströnd (Ufer der Leichen) kommen, so ist Hvergelmer die ärgste Marterstätte in dieser Hölle, und die Schlange Nidhöggur, die grimmigste von allen, wird gleich einem Wolfe an den Verdammten nagen.

Hylo, eine Hirtengottheit der Westphäler.

Hymer (auch Ymer), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, mit dem sich einst Thor in einem Bote befand, um Fische zu fangen. Thor warf den Riesen über Bord, weil er die Schnur an der Angelruthe zerschnitt, in deren Hacken sich bereits die

ungeheure Midgardsschlange eingebissen hatte. Nach der ältern Edda nahmen Thor und Tyr eben diesem Riesen den großen Kessel ab, worin Aeger das Bier für die zu sich geladenen Gäste kochen mußte. S. Thor, Aeger.

Hyndla, nach der Skandinavischen Mythologie eine Riesenjungfrau und große Zauberin. Von ihr hat das altnordische Gedicht Hyndluliod, das eine Art von Götter-Stammbaum enthält, und deshalb auch die kleine Voluspa heißt, den Namen erhalten. Der Inhalt ist folgender: Ottar und Angantyr streiten um eine Erbschaft, die jenem zufallen soll, dessen Ahnen älter und berühmter wären. Damals gab es noch keine Stammbäume, sondern die Ahnen lebten nur in den Gesängen der Dichter, oder in dem Zaubergedächtnisse magischer Frauen. Eine solche Zauberin war Hyndla. Ottar opfert der Göttin Freya, und bittet um ihren Beistand. Freya erhört ihn, verwandelt ihn in ihren Eber, und reitet auf ihm zu Hyndla, damit er Alles unbemerkt vernehmen und sich merken könne, was sich Freya über sein Geschlecht von der Riesenjungfrau erzählen ließe. Freyas Absicht gelingt vollkommen; denn Hyndla zählt Ottars ganzes Geschlecht her, bis in die Götterzeit hinauf. Nachdem sie geendet, hält Freya nicht mehr für nöthig, den Betrug zu verhehlen, und befiehlt ihr, dem Eber den Gedächtnißtrank zu bringen, damit er die Ahnenreihe nicht vergäße. Die getäuschte Hyndla geräth in Zorn, und lästert die Götter. Freya umgibt sie deshalb mit Feuer und Flammen, und nöthigt sie durch Lebensgefahr, den Gedächtnißtrank zu bringen. Die so gezwungene Hyndla belegt den Trank noch mit einem Fluche, den aber Freya durch ihre Göttermacht entkräftet.

J.

Jafnhar (gleich hoch). S. Har.

Jaga-Baba. S. Yaga-Baba.

Jäger (wilder). S. Wüthendes Heer.

Jalkr oder Jalg, ein Beiname der Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Jarnsaxa, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riesenmädchen, mit welchem Thor den Magni gezeugt hat. Auch führt diesen Namen eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen Odin den Heimdal zeugte.

Jarvidur (Eisenbusch), nach der Skandinavischen Mythologie ein Wald, wo sich viele Riesinnen, die Jarnvidien heißen, aufhalten. Dort wohnte auch Gygur (s. d. Art.), die mit dem Wolfe Fenris die zwei Riesen in Wolfsgestalt, Skoll und Hate, zeugte.

Jasen. S. Chason.

Ida-Ebene. S. Idavöllur.

Idavöllur (Taxusplatz), nach der Skandinavischen Mythologie ein mit Taxusbäumen besetzter Platz in Asgard, wo die von Odin eingesetzten zwölf Diar oder Asen in allen öffentlichen Angelegenheiten richteten, und das Geschick der Menschen entschieden. In ihrem Pallaste Gladsheim waren zwölf Sitze für sie nebst einem Ehrensitze für Odin. Nach dem Weltuntergange (Ragnarokr), wenn jene grüne, schönere Erde dem Meere entsteigt, versammeln sich die übrig gebliebenen Asen wieder auf Idavöllur d. i. der Ida-Ebene, wo ehmals Asgard lag.

Ide und Gangr, nach der Skandinavischen Mythologie Söhne des Riesen Oelvald, und Brüder des mächtigen Riesen Thiasse.

Idun oder Idunna, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Unsterblichkeit und ewiger Jugend, Bragas Ge-

mahlin. Sie verwahrt in einer Büchse die Aepfel des Lebens, mit welchen sich die Götter bis zum Weltuntergange in beständiger Jugend erhalten. Den Göttern liegt daher alles daran, im Besitze dieser Aepfel zu bleiben; dennoch liefen sie einst Gefahr, sie auf immer zu verlieren. Dies geschah auf folgende Art: Odin, Loke und Häner machten einst in Menschengestalt eine Reise durchs Riesenland. Eines Tages, nachdem sie Gebirge und Einöden durchstrichen und keine Herberge gefunden hatten, kamen sie in ein anmuthiges Thal, wo eine Herde Ochsen weidete. Ermattet und hungrig ergriffen sie einen von den Ochsen, schlachteten ihn, und machten Feuer an, ihn zu kochen. Als sie glaubten, daß er schon genug gekocht sey, nahmen sie ihn aus dem Kessel; aber das Fleisch war noch roh. Sie machten einen zweiten und dritten Versuch, allein vergeblich. Auf einmal hörten sie von der Eiche über sich die Stimme eines Adlers, der ihnen sagte, daß er das Kochen verhindere; wollten sie ihm jedoch auch einen Theil geben, so sollte das Fleisch bald gar gekocht seyn. Die Götter versprachen es ihm; der Adler flog vom Baume herab, setzte sich auf den Kessel, und verzehrte sogleich beide Bugen des Ochsen. Loke, darüber zornig, ergriff eine Stange, und schlug damit nach dem Adler; allein das eine Ende der Stange blieb in Loke's Hand, das andere an dem Adler haften, der nun aufflog, und den schreienden Loke über Stock und Stein mit sich fortzog. Jeden Augenblick schien dem jammernden Loke der Arm durch die Schwere des hängenden Körpers abzureißen, und unter zahllosen Versprechungen beschwor er den Adler, ihn los zu lassen. Der Adler gestand dies unter der einzigen Bedingung zu, wenn Loke sich eidlich verbände, Idunnen mit ihren Aepfeln außerhalb Asgard zu locken. Loke versprach es, ward frei, und kehrte zu seinen Gefährten zurück. Bald darauf, als sie nach Hause kamen, erfüllte Loke sein Versprechen durch folgende List. Er erzählte Idunnen, er hätte in einem nahen Haine Aepfel gefunden, die an Kostbarkeit die ihrigen zu übertreffen schienen; sie möchte nur ihre Aepfel zu sich nehmen, und mit ihm in jenen Hain gehen, wo sie sich durch eigene Vergleichung am sichersten überzeugen könnte. Idunna ließ sich verleiten, und eilte mit Loke dem Wäldchen zu. Plötzlich erschien jener

Adler, bemächtigte sich Idunnens, und flog mit ihr davon. Dieser Adler war der mächtige Riesen-König Thiasse, der nun Idunnen bei sich in seinem Königreiche Thrymheim (Jotunheim) in enger Gewahrsam hielt. Die Götter, die von den verjüngenden Aepfeln nicht mehr kosten konnten, wurden grauhaarig und alt. Bestürzt über diese Erscheinung hielten sie eine allgemeine Versammlung, und untersuchten, wer zuletzt Idunnen gesehen hätte. Es kam heraus, daß sie mit Loke aus Asgard gegangen sey. Loke ward vorgeladen, und, von der Folter bedroht, gestand er alles; versprach aber zugleich, Idunnen wieder zurückzubringen, wenn ihm Frigga ein Falkengewand leihen, und zugleich die Kraft mittheilen wollte, auch Andere zu verwandeln. Man bewilligte es. Loke flog als Falk nach Jotunheim zu Hofe. König Thiasse war eben mit seinem ganzen Hofstaat aufs Fischen ausgefahren, und Idunna saß allein in ihrer traurigen Wohnung, wo alle Thüren zehnfach verriegelt waren. Loke flog durch das offene Fenster hinein, gab sich ihr zu erkennen, verwandelte sie in eine Schwalbe, nahm sie in seine Falkenklauen, und flog mit ihr eilends davon. Eben war Thiasse in seinem Pallaste angelangt, und gewahrte des Raubes. Ergrimmt warf er die Kleider vom Leibe, verwandelte sich in einen Adler, und flog mit Blitzesschnelle dem räuberischen Falken nach. Die Götter in Asgard sahen den Falken sammt seinem Verfolger herannahen, begaben sich vor die Götterstadt hinaus, und trugen Späne und Reiser auf einen Haufen zusammen. Kaum war der Falke glücklich zu ihnen herabgeflogen, so zündeten sie die Späne an, und der Adler, der sich in seinem raschen Nachschießen nicht mehr aufzuhalten vermochte, gerieth in das Feuer, verbrannte sich die Flügel, und ward von den Göttern vollends getödtet. Idunna wurde mit offenen Armen in Asgard empfangen, und die Götter, die nun wieder von den verjüngenden Aepfeln kosten konnten, glänzten von neuem in lieblicher Jugend. In Nyerups Wörterbuch der Skandinavischen Mythologie erscheint Idunna als eine Tochter Ivalds (s. d. Art.), Gräter hingegen bemerkt, daß sie als Göttin der Unsterblichkeit ohne Stamm und Abkömmling, allein und ewig, unter den Himmlischen stehe.

Jecha soll eine Thüringische Gottheit gewesen, und ihr Bild vom heil. Bonifazius zerstört worden seyn.

Jeß wird für den Jupiter der Polen und Schlesier gehalten. Er gab Segen und Heil, und man opferte ihm mehr und öfters als den übrigen Göttern.

Jetha, eine Wahrsagerin im alten Teutschland. Sie wohnte auf dem Berge, wo sich jetzt die Ruinen des durch die Franzosen im Jahre 1689 zerstörten Schlosses von Heidelberg befinden. Leodius in den Heidelberger Alterthümern erzählt, daß Jetha sehr alt war, selten ihre Wohnung verließ, und den Fragenden, ohne sich sehen zu lassen, durch das Fenster wahrsagte. Sie soll auch prophezeit haben, daß auf dem Berge einst Könige wohnen würden, die sie alle nannte, und im Thale würde eine Stadt erbaut werden.

Jetten, Jöten oder Jotun. Unter dieser Benennung erscheinen in der Skandinavischen Mythologie die Riesen, die sonst auch Thussen und Hrymthussen (Thursen, Hrymthursen) heißen. Sie sind beständige Feinde der Asen (Götter), und obgleich sich die letztern mit einigen von ihnen verschwägerten, so dauerte doch der Haß zwischen beiden Theilen unauslöschlich fort. Nach der geschichtlichen Ansicht der Nordischen Mythologie waren die Jetten einer der ältesten Volksstämme im Norden, wenigstens älter als die mit Odin eingewanderten Asiaten, und scheinen zu der, vor Alters im Norden weit verbreiteten Finnischen Nation gehört zu haben. Vergl. Thusser.

Ild. S. Elder.

Ilja, in den Russischen Heldensagen eben das, was Herkules in den Griechischen und Römischen. Ilja von Murom war 30 Jahre lang ein unthätiger Knabe, zog dann heldenkühn zum Wladimir (s. d. Art.), und besiegte unterwegs einen wilden Räuber, Nachtigall genannt, der seit 30 Jahren den Waldweg versperrte, und von dem bekannt war, daß er wie Vögel pfiff, wie Schlan-

gen zischte, und wie Wölfe heulte. Ilja schoß ihm durch neun Aeste hindurch ein Aug aus, und führte ihn gefangen mit sich fort. Umsonst wollte Nachtigalls Frau ihren Gatten mit Gold auslösen, umsonst verfolgten seine neun Söhne in ihren schwarzen Waffen und rabenköpfigen Helmen (daher sie Raben hießen) den Ilja, er eilte unaufhaltsam fort, und brachte den Räuber gefangen nach Kiew.

Ilmur, eine Skandinavische Göttin, von der blos der Name bekannt ist.

Jods hießen bei den Letten die Waldgeister.

Jodut auch Zeduk, ein Götze der alten Sachsen, der ihnen das Symbol des Sieges, eine Art der Römischen Viktoria, gewesen seyn soll. Nach Einigen war es eine Säule, welche Herzog Lothar von Sachsen zum Andenken des über Kaiser Heinrich V. im Jahre 1115 erfochtenen Sieges errichten ließ. Im Laufe der Zeit, als die Bedeutung des Denkmals aus dem Gedächtnisse des gemeinen Mannes verschwand, kann die Phantasie leicht ein Idol daraus gebildet haben, wozu die Gestaltung der Säule selbst verführen mußte. Denn sie bestand in einem bewaffneten Manne, der in der Rechten eine mit eisernen Stacheln beschlagene Keule, in der Linken aber einen Schild hielt, worauf das Sächsische Wappen, ein weißes Pferd im rothen Felde, abgebildet war.

Johannesfeuer. S. Nothfeuer.

Jörd (Erde), nach der Skandinavischen Mythologie eine Tochter der Nat oder Nott (Nacht) und des Anar (Formkraft, Bildungstrieb), Gemahlin des Odin (nemlich des ältern, als Symbol der Sonne), und Mutter des Thor (d. i. des Donners). Sie ist mit Hertha und Frigga einerlei, und gehört als eine Naturgottheit zu dem ältern Nordischen Glauben vor Einwanderung des jüngern Odin. Vergl. Hertha, Frigga, Odin.

Jormungand. So heißt in der Skandinavischen Mytholo-

gie die ungeheure Erd- oder Midgards-Schlange, die nebst dem Wolfe Fenris und der Höllengöttin Hela der böse Loke mit der Riesin Angerbode gezeugt hat. Da die Asen wußten, was für Unglück ihnen von dieser bösen Brut bevorstände, ließ Allvater den Wolf Fenris bei den Göttern erziehen, Hela warf er nach Niflheim, und die Schlange Jormungand schleuderte er in das Weltmeer, wo sie so ungeheuer groß wuchs, daß sie die ganze Erde umschlingt, indem sie in zirkelförmiger Windung das Ende des Schwanzes im Munde hält. Trinkt sie, so tritt Ebbe ein, und gibt sie das Wasser wieder von sich, so entsteht Fluth. So liegt sie bis zum Untergange der Welt (s. Ragnarokr). Dann aber schießt sie mit Riesenwuth empor, treibt das Meer aus seinen Ufern, und entkettet dadurch das verhängnißvolle Schiff Nagelfar. Von ihrem Gifte wird Luft und Meer verpestet. Endlich fällt sie den Thor an, der sie zwar mit seinem Hammer Mjölner tödtet, aber auch neun Schritte zurückprallt, und in den Giftströmen ertrinkt, die das Ungeheuer gegen ihn ausspeit. S. Thor.

Jotunheim (Riesenland), nach der Skandinavischen Mythologie der Wohnsitz der Jetten oder Riesen, an den Küsten des Weltmeeres gelegen. Um sich gegen die Angriffe der Riesen zu sichern, erbauten die Asen aus Ymers Augenbraunen eine Verschanzung, die sie Midgard nannten.

Ipabog, ein Wendischer Gott. Auf seinem Bilde fand man eine Hirsch- und Schweinsjagd vorgestellt, weßhalb er für den Jagdgott der Wenden gehalten wird. Sein Haupt hatte Strahlen und zwei Hörner.

Iring von Dänemark. S. Nibelungenlied.

Irmin (Erich, Iring), ein Hauptgott der alten Sachsen, dessen Säule, die berühmte Irminsul (Irmensäule) zu Ebersburg, jetzt Stadtberge an der Dimel, von Karl dem Großen gleich zu Anfang der Sachsenkriege im Jahre 772 zerstöret wurde. Man hat

gestritten, ob dieses eine wirkliche Bildsäule gewesen. Mehrere der ältesten Nachrichten sprechen blos von einem heiligen Orte oder Haine, Irminsul genannt, und der Fuldaische Presbyter Rudolph nennt die Irmensul ausdrücklich nur einen gewaltigen Baumstamm unter freiem Himmel, dessen Name so viel als allgemeine, gleichsam Alles stützende Säule bedeute. Dagegen behaupten andere, daß es ein Bild Irmin gewesen. Am wahrscheinlichsten war Irmensul wirklich eine hohe Säule des Sächsischen Landesgottes, deren Zerstörung eben deßhalb so wichtig war. Vermuthlich fand sich dabei auch ein Tempel, oder Heiligthum, in welchem ein Bild, vielleicht auf einer Säule, also eine eigentliche Bildsäule des Gottes Irmin stand, und wo die vielen Weihgeschenke aufbewahrt wurden; welches alles zusammen Irminsul hieß. Verschiedene Aussprachen, zum Theil auch Entstellungen dieses Namens sind: Irmin, Ermin, Ermen, Herman, Hormen, Herme, Hyrmi, Hermen, Armen und Adurmen, fast überall mit Sul, Suel, Saul (Säule) verbunden. Der Name Irmin scheint von weiten Umfange zu seyn, und bezeichnete die Hauptgottheit der Sachsen, vielleicht als das höchste Wesen, als Schöpfer, Erhalter und Weltherrn, was mit des Mönchs Rudolph Erklärung der Irmensäule als Alles stützenden Säule zusammenstimmt. Da bei den Germanischen Völkerstämmen Stärke und Sieg als Lebensbedingung und Hauptbedürfniß überall hervortreten, so erscheint Irmin oder Erich zunächst wohl freilich als Kriegsgott, wie ihn denn auch Witekind und andere Schriftsteller für den Mars erklären, besonders da Irmins Sitz Eresburg auch Marsburg geheißen. Andere erklären ihn für den Hermes oder Merkur, noch andere für eine pantheische Figur, welche zugleich den Mars, den Merkur, den Apollo und den Herkules vorstellt. Das meiste Licht hierüber verbreitet Friedrichs von der Hagen Schrift: Irmin, seine Säule, seine Straße und sein Wagen (Breslau 1817), worin er zeigt, daß zwischen Irmin oder Erich, Mars, Odin, Wodan und Thuisko in der Wesenheit schwerlich ein Unterschied sey; was auch leicht zu begreifen, da alle diese Namen nur verschiedene Benennungen eines und desselben Gottes, nemlich des Kriegsgottes sind. Nach Erich findet man noch in altteutschen

Büchern den Dienstag Erichs- Ehr- oder Ehrentag benannt, und von Irmin stammen viele, zum Theil noch übliche alte Namen ab, als: Irmin, Arminius, Hermann, Hermine, Irnfrit, Irmengart u. s. w. Die uralte Gottheit Irmins bewährt noch der Umstand, daß die Milchstraße am Sternenhimmel den alten Namen Irings Straße führte, und für das Gestirn des großen Bären, im Teutschen Alterthume die Benennung Irings Wagen üblich gewesen. Allein von dieser hier besprochenen, von Karl dem Großen zerstörten Irmensul ist gewiß keine Spur mehr vorhanden. Denn jene Irmensäule, welche heute noch im Dome zu Hildesheim steht, zierlich von Marmor, mit vergoldeten Erzringen, eilf Fuß hoch, und ein Marienbild tragend, ist ein fremdes christliches Werk, und, wie sowohl die Gestalt, als die drei lateinischen Hexameter auf einem der Ringe beurkunden, zum Leuchter bestimmt, und auch gebraucht worden. Eben so ist das Bild des Götzen Irmin, das nach Einigen zu Corvey gefunden worden, und auf der spätern, schön gearbeiteten Säule gestanden seyn soll, sichtbar eine spätere Zusammensetzung. Irmin, heißt es, war gebildet als ein großer, nach Art der Teutschen völlig bewaffneter Mann, auf einem Blumenfelde stehend. In der Rechten hielt er einen Spieß mit einer Fahne, auf der sich eine rothe Rose befand, in der Linken eine Wage. Auf dem Helme saß ein Hahn, auf der Brust ein Bär, an den Füßen lehnte ein Schild, worauf eine Wage, ein Löwe und eine Rose abgebildet war. Nur in dem Bären und in der Wage liegen vielleicht noch einige alte Ueberbleibsel von der Gestirnbedeutung des alten Gottes. Auch ist es keineswegs erwiesen, wenn gesagt wird, daß in dem Tempel der Irmensul viele Priester beiderlei Geschlechtes gedient, geopfert und geweissagt, beim Kriege das Bild des Gottes von der Säule genommen und in die Schlacht getragen, und vor demselben die Gefangenen, so wie die eigenen Feigen gegeißelt und geopfert haben. Nach weitern Berichten wurden dem Irmin jährlich zwei Feste, im April und Oktober gefeiert, wo ihm von jedem Gaugrafen zwei Wachskerzen nebst neun Pfennigen geopfert werden mußten. Gewappnete Männer ritten an diesen Tagen um das Bild herum, und schwangen wechselweise ihre Streitäxte; darauf stiegen sie von

den Pferden, fielen auf ihre Knie und erbathen sich Glück im Kriege. Für alles dieses ist zwar ebenfalls kein historischer Beweis vorhanden, dennoch kann in diesen Ueberlieferungen und Vorstellungen etwas Wahres liegen. Nach der gemeinen Meinung war Irmin der berühmte Cherusker-Fürst Arminius oder Hermann, und die Irmensäule besonders dem Andenken seines Sieges über den Varus in dem Teutoburger Walde geheiligt. Allein dies ist fast eben so unwahrscheinlich als die Meinung, daß Irmensul eine Säule des Germanicus gewesen, welche ihm die Römer nach dem Siege über Arminius auf den Teutobergen errichtet haben. Weder die eine, noch die andere Sieges-Säule wäre wohl bei dem abwechselnden Kriegsglücke der Römer und Germanen in diesen Gegenden ungestört geblieben, und am wenigsten ein dem Germanicus errichtetes Siegesdenkmahl von besiegten Teutschen in Ehren gehalten, oder wohl gar vergöttert worden.

Isarnkoll (Morgenlüftchen), nach der Skandinavischen Mythologie der Windschlauch, den die Götter unter dem Bug der Sonnenpferde anbrachten, um sie abzukühlen. Deshalb weht es auch Morgens so frisch. S. Alfadur.

Ischwambrat oder Schweibrat macht mit den zwei Götzen Curcho und Wurskait die altpreußische Götterdreiheit zweiten Ranges, so wie Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene des ersten Ranges. Ischwambrat war Herr über alles Geflügel, und soll der Sage nach der vergötterte erste Criwe (s. d. A.) der Preußen gewesen seyn, der hundert Jahre alt geworden, und sich selbst den Göttern zum Opfer verbrannt hat.

Isis. Nach dem Zeugnisse des Tacitus verehrten die Sueven (eine altteutsche Nation) diese, ursprünglich Aegyptische Gottheit unter der Gestalt eines Schiffes. Auf welche Art diese Verehrung geschehen sey, ist nicht bekannt, da nur im Allgemeinen gesagt wird, daß der Göttin Opfer gebracht wurden. Wahrscheinlich hat aber Tacitus diesen Namen nur gewählt, um damit eine Teutsche Göttin zu

bezeichnen, die in ihrer Wesenheit der Aegyptischen Isis gleich war. Denn es ist bekannt, daß das Grundwesen der Isis, nemlich die personifizirte Natur, von den meisten alten Völkern bald als Cybele, bald als Diana (Mond, Freya), bald als Frigga, oder Jörd (Erde) verehrt worden ist.

Jude, der ewige. Die so bekannte Volkssage vom ewigen Juden gründet sich auf folgende, durch Ueberlieferung bekannte Scene aus der Passionsgeschichte. Als der Heiland auf seinem Leidensgange zum Richtplatze vor dem Hause eines Schuhmachers, des Juden Ahasverus, ruhen wollte, stieß dieser ihn weg und verwünschte ihn. Jesus aber sprach: „Ich will hier stehen, und ruhen; du aber wirst gehen bis an den jüngsten Tag." Erst nachdem der Zug vorüber, und die Strassen leer sind, kommt der bestürzte Jude zu sich selbst, und, getrieben von Reue und Sehnsucht, wandert er auf Geheiß des Herrn in ewiger Unruhe von Ort zu Ort, und hat bis diesen Tag sein Grab nicht finden können. Etwas Aehnliches wird in des Mathäus Paris Historia Anglicana erzählt. Als Jesus aus dem Pallaste des Pilatus geführt wurde, stieß ihn des Pilatus Thürhüter, Cartaphilus, mit der Faust, indem er spottend sagte: „Geh' schneller, Jesus, geh', was verweilst du?" Und Jesus, mit strengem Blick auf ihn rückschauend, sprach: „Ich gehe, du aber wirst warten, bis ich wieder komme." Nach dem Worte des Herrn wartet nun jener Cartaphilus noch immer, lebt in Angst und Thränen, und harrt zitternd des jüngsten Gerichts. Das einzige, was ihn tröstet, ist, daß er unwissend sündigte; denn Christus selbst bethete: „Vater vergib ihnen, denn sie wissen nicht, was sie thun." Ohne Zweifel hat auch die Sage vom ewigen Juden irgend eine Tendenz oder Bedeutung; vermuthlich hat man dadurch die Strafe der Hartherzigkeit und des religiösen Unglaubens auf eine recht eingreifende Art darstellen, oder vielleicht auch die Unstätigkeit des in alle Theile der Welt zerstreuten, nirgends recht einheimischen Judenvolkes bemerkbar machen wollen. Uebrigens haben sich ältere und neuere Dichter an diesem Stoffe versucht; unter den leztern namentlich Schubart, Schlegel und Göthe.

Juel, Juelfest, das größte und wichtigste Fest im Skandinavischen Norden, das auf den 21. Dezember fiel, und mit welchem, da sich an diesem Tage zugleich die Sonnenwende ergibt, das neue Jahr seinen Anfang nahm. Diese Feier hieß im ganzen Nordland Jola aptan, Jolakrällde, oder blos Joli, Juel-Abend, Juel-Fest, vielleicht von Juel, welches im Gothischen das Sonnenrad bedeuten soll. Sonderbar ist es, daß man gerade bei diesem Feste im Winter Gelübde für die Fruchtbarkeit der Erde that, und um Gedeihen der Früchte bath, die erst im hohen Sommer reifen. Allein abgesehen davon, daß hier vielleicht eine Idee der Wiedergeburt zum Grunde liegt, dürfte wohl der Anfang des Jahres der schicklichste Zeitpunkt seyn, in welchem man die Götter um Fruchtbarkeit des ganzen Jahres, und um Fülle aller seiner periodischen Erzeugnisse flehte. An diesem Feste wurde dem Gotte Freyr (nach Andern der Freya) ein großer Eber (Juelschwein) geschlachtet, und das Opfer, welches Juelopfer, und nach Freyrs Beinamen Soli auch Solarblot hieß, in Gegenwart des Königs verrichtet. Der Eber, das heilige Thier des Freyr, wurde in einen Saal gebracht; die Lehensmänner legten ihre Hände auf die Rückenborsten, und schwuren auf diese Art ihrem Könige unverbrüchliche Treue. Nach Beendigung des Opfers überließ man sich der Juelfreude, welche in Essen, Trinken, Tanzen und Spielen bestand. Diese Lustbarkeiten dauerten sieben Tage, und schon in der Nacht vor dem Feste, welche Modrenatt (Mutternacht) hieß, wurde getanzt und gespielt. Der ziemlich weit verbreitete Scherz (der wohl in frühern Zeiten Aberglauben seyn mochte), daß jene, die sich am Tage vor der Christnacht (am heil. Abend) bis zu dem eigentlichen Abendessen aller Speise enthielten, ein goldenes Ferkel zu sehen bekämen, dürfte seinen Ursprung dem Juelfeste verdanken, da ein goldborstiger Eber zu den Attributen des Gottes Freyr gehört, und das Hauptopfer an diesem Feste in einem Eber bestand. Eben so läßt sich darauf beziehen, daß noch jetzt zu Weihnachten die Schweine geschlachtet, und Kuchen in Gestalt von mancherlei Thieren, besonders Schweinen, gebacken werden.

Juelmonat hieß bei den Skandinaviern und Germanen der

Monat Dezember, von dem in diesem Monate gefeierten Juelfeste. S. den vorhergeh. Art.

Jungfernsprung. In der Lausitz, unfern der Böhmischen Gränze, ragt ein steiler Felsen, Oybin genannt, auf dem man den Jungfernsprung zeigt. Hierüber folgende Sage: Vor Zeiten kam eine Jungfrau in das jetzt zertrümmerte Bergkloster auf Besuch. Einer von den Mönchen sollte sie herumführen, und ihr die Gänge und Wunder der Felsengegend zeigen. Da weckte ihre Schönheit sündhafte Lust in ihm, und sträflich streckte er seine Arme nach ihr aus. Sie aber floh, und lief von dem Mönche verfolgt den verschlungenen Pfad entlang. Plötzlich stand sie vor einer tiefen Kluft des Berges, und sprang keusch und muthig in den Abgrund. Engel des Herrn faßten und trugen sie sanft ohne einigen Schaden hinab. Nach Andern soll ein rasches Mädchen mit ihren Gespielinnen gewettet haben, über die Kluft wegzuspringen. Im Sprunge aber glitschte ihr Fuß aus dem glatten Pantoffel, und sie wäre zerschmettert worden, wenn sie nicht glücklicherweise ihr Reifrock allenthalben geschützt, und ganz sanft bis in die Tiefe hinunter getragen hätte.

Jupiter wurde bei den Galliern unter dem Namen Taran (s. d. Art.) verehrt. In vielen Lateinischen Werken über Teutsches Heidenthum muß unter Jupiter fast immer der Donnergott Thor verstanden werden.

Juthrbog, ein Götze der Sorben in Meissen, und in der Lausitz, der auch von den Wenden als Gott der Morgenröthe verehrt wurde. Von ihm hat vielleicht die Stadt Jüterbock ihren Namen erhalten.

Ivalder, nach der Skandinavischen Mythologie der Vater der kunstgeübten Zwerge, welche Thors Hammer Mjölner, Odins Ring Draupner, und Freyrs goldborstigen Eber Gullinbuste verfertigten. Nach Einigen ist er auch der Vater Iduna's, der Göttin der Unsterblichkeit.

Ividien sind in der Nordischen Mythologie theils weissagende Waldjungfrauen, die in Grotten und Höhlen wohnen, theils eine Art von weiblichen Elfen (Baumelfen), die wie die Dryaden der Griechen in Bäumen wohnen, und mit dem Baume, den sie beschützen, leben und sterben.

K.

Kabbala (Ueberlieferung). Dieses Hebräische Wort bezeichnet die Geheimlehre der Juden, d. i. ihre mystische Erklärungsart der heil. Schrift, wodurch der Zusammenhang zwischen der Geister- und Körperwelt gezeigt, und gelehrt werden will, wie man bei dieser Kenntniß durch verschiedene Mittel, z. B. durch eigene Redeformeln, durch Beschwörung der Geister und Todten u. s. w. auf die Natur wirken, und daher Wunder thun könne. Der Sage nach soll schon der Engel Raziel den Adam, der Engel Zachiel den Sem, und der Engel Zedekiel den Abraham in dieser Lehre unterwiesen, und so sich dieselbe blos durch mündliche Ueberlieferung vom Vater auf den Sohn fortgepflanzt haben. Die Kabbala zerfällt vorzüglich in zwei Haupttheile, den theoretischen und praktischen. Der theoretische Theil begreift drei Unterarten. Die erste heißt Gamatria, und lehrt die Buchstaben als Figuren annehmen, und die Worte nach dem Werthe der Buchstaben, den sie als Ziffern haben, erklären. So enthalten z. B. die Hebräischen Buchstaben von Jabo Schiloh (der Schilo wird kommen) eben die Zahl, welche in dem Worte Messias steckt, und hieraus schließen die Juden, daß Schiloh den Messias bedeute. Die zweite Art der theoretischen Kabbala wird Notarikon genannt, und besteht darin, daß jeder besondere Buchstab eines Wortes für ein ganzes Wort genommen wird. So macht man z. B. aus Bereschith (Braschith), dem ersten Worte in dem ersten Buche Moses, welches aus den Buchstaben B. R. A. Sch. J. T. zusammengesetzt ist, den Satz: Bara-Rahin-Arez-Schamaim-

Jam-Jehomath, d. i. er schuf das Firmament, die Erde, den Himmel, die See und die Tiefe; oder man macht ein ganzes Wort aus den Anfangsbuchstaben einer Stelle; so werden in den Worten: Atah-Gibbor-Leholam-Adonai (deine Macht ist ewig o Herr) die Anfangsbuchstaben zusammengesetzt, und daraus das Wort Agla gebildet, welches entweder „ich will offenbaren" oder einen Thautropfen bedeutet, und dieses ist einer von den vielen kabbalistischen Namen Gottes. Die dritte Art endlich heißt Temura, und besteht in der Versetzung und Veränderung der Buchstaben; so macht man aus Bereschith — Abetisri, den ersten Tag des Monats Tisri, und schließt daraus, daß die Welt an diesem Tage erschaffen worden. Die praktische Kabbala enthält zwei Haupttheile, Bereschith und Merkabah. Bereschith ist eine genauere, auf Mysterien gegründete und unmittelbar aus der heil. Schrift geschöpfte Kenntniß der Natur; Merkabah ist aber die Lehre von allen kabbalistischen Namen Gottes, und seiner Engel. Jeder von diesen zwei Theilen zerfällt wieder in mehrere Nebenzweige. Daß übrigens das ganze Wesen der Kabbala, in sofern dadurch etwas Uebernatürliches, oder Unmögliches erreicht werden soll, theils auf Selbsttäuschung, theils auf Betrug und Aberglauben beruhe, darf wohl kaum erinnert werden.

Kaleda. S. Koliada.

Kare. S. Fornjordur.

Karewit, ein Wendischer Gott zu Rhetra, der mit dem Rugiwit in Einem Bilde vereinigt, mit vier männlichen, zwei weiblichen Gesichtern, und einem Löwenkopfe auf der Brust, abgebildet war. Karewit wird zwar auch allein dargestellt gefunden, dann ist er aber fast ganz nackt, der Kopf hat Strahlen und zwei Gesichter, die Brust ein Ochsenhaupt und der Bauch einen Hahnenkopf. Rugiwit, Karewit und Hirowit bildeten zu Rhetra eine Art von Götterdreiheit, und wurden als gütige Gottheiten verehrt; auch sind es im Grunde eben dieselben, die man zu Karenz unter den Namen Rugäwith, Porewit und Porenut verehrte.

Kascha, auch Brela genannt, älteste Tochter des Böhmenherzogs Krok, in der Zauberei und Kräuterkenntniß wohl erfahren. Durch ihren Spähergeist konnte sie alle verlornen Dinge entdecken, und war keine Hoffnung da, etwas Verlornes wieder zu finden, so galt in Böhmen das Sprichwort: kaum Kascha würde errathen, wo dieses hingekommen. Der Sage nach vermählte sie sich mit einem gewissen Biboi wegen seiner außerordentlichen Stärke. Denn als ihm einst auf einem Berge ein Eber aufstieß; ergriff er ihn bei den Ohren, lud ihn sich auf den Rücken, und trug ihn so zu Libussa, der regierenden Herzogin. Diese belohnte den Starken mit einem goldenen Gürtel, ihre Schwester Kascha aber mit Herz und Hand.

Kaschtschey, in der Russischen Heldensage ein feindseliges Wesen, ungefähr wie Loke in der Skandinavischen Götterlehre. Er ist mißgestaltet, unverwundbar und stark; ein großer Zauberer, der seinen Raub durch Zauberkünste bewahrt, und der nur mit List überwunden, aber nicht getödtet werden kann. Einmal hatte er an der Dniepermündung Wladimirs Fischer geraubt, und ihn über dreimal neun Gebiethe in das dreimal zehnte Reich gebracht, wo er ihm Gold- und Silberfische fangen mußte. Wladimir schickte den Kasarin, um den Fischer zu suchen. Dieser schoß unterwegs in den Fluthen des Dniepers einen Hecht, der um sein Leben zu reden anfing, und dem Kasarin die gewünschte Auskunft gab. Kaschtschey wurde durch eine Schlinge überwunden, und mußte den geraubten Fischer frei geben. — Mone erblickt in dieser Sage ein Bild des Jahreswechsels, und hält die Fische für das gleichnamige Himmelszeichen, das den Frühling eröffnet, den Kaschtschey aber für den ungestalten, doch starken Winter, der nur besiegt, aber nicht getödtet wird, und der den Fischer (den beginnenden Frühling) gefangen hält. Auch in anderer Hinsicht — fährt Mone fort — ist Kaschtschey der Winter, da er die wunderschöne Milolika entführt, und auf seiner Zauberburg gefangen hält, um ihre Liebe zu erzwingen. Aber die Hexe Yaga Baba entdeckt dem Tschurilo dieses Geheimniß, gibt ihm einen Knäuel, der sich fortlaufend aufwickelt, und so den Weg zum Zauberschlosse zeigt. Tschurilo sprengt, während Kaschtschey schläft, mit

dem Rosse Tugarins (s. d. Art.) über die Mauer, und entführt die Jungfrau; wie er aber zurück reitet, streift sein langes Schwert an die Mauer, worin ein Drath verborgen ist, der sogleich zu klingen und zu schallen anfängt, und den Kaschtschey aufweckt. Dieser eilt den Flüchtigen nach, aber das edle Roß wirft einen ganzen Hügel auf ihn, worunter er sieben Tage lang liegt, bis er sich wieder hervorwühlt. Andere aber sagen, seit dem sey Kaschtschey nicht mehr sichtbar geworden, sondern nur sein Geist wandle noch umher. Kaschtschey unter seinem Todtenhügel ist der begrabene Winter, der erst im siebenten Monate nach der Frühlingsnachtgleiche wieder aufsteht; er ist in einer solchen moralischen Sage wohl auch der Seelenwinter, die Leidenschaft und Bosheit, die begraben wird, deren Schatten jedoch im Menschen übrig bleibt.

Kaukie waren im Preußischen Heidenthume geisterartige Wesen, die einen Bart, und die spannenlange Größe der Zwerge hatten. Sie waren nicht jedem sichtbar, und wahrscheinlich sind sie es, die man in Altpreußen unter den Hausschlangen verehrte. S. Kobolde.

Kelpie, ein Wassergeist im Schwedischen Volksglauben, der den Untergang der Menschen, die in seinem Gebiete ihr Leben verlieren, durch übernatürliches Geräusch und Licht zu erkennen gibt; auch ist er geschäftig, sie herabzuziehen. Manchmal erscheint er als ein Mann von furchtbarem Ansehen, manchmal als ein Pferd, oft auch in andern Gestalten.

Kendenich. Auf dem alten Rittersitze Kendenich, zwei Stunden von Köln am Rhein, ist ein mooriger, von Schilf und Erlensträuchen dicht bewachsener Sumpf. Dort sitzt der Sage nach eine Nonne verborgen, die jedem Vorübergehenden auf den Rücken zu springen sucht. Wen sie erreicht, der muß sie tragen, und sie treibt und jagt ihn durch die ganze Nacht, bis er ohnmächtig zu Boden stürzt.

Kielkropf. S. Wechselbalg.

Kierpicz und sein Gehülfe Silinicz waren zwei Polnische Waldgötter, denen das Moos heilig war und geopfert wurde.

Kiew, die heilige Götterstadt der Russischen Slaven am Flusse Bug, der ebenfalls göttlich verehrt wurde. In dieser Stadt waren fast alle Slavischen Götter versammelt, und unter dem so sehr gefeierten Großfürsten Wladimir I. wurde Kiew recht eigentlich ein Slavisches Pantheon, in welchem folgende Hauptgottheiten ihren besondern Dienst hatten: Perun, Wolos, Daschebog, Led, Koliada, Korscha, Kupalo, Lado, Polel (Polelia), Did, Dedilia, Makosch, Uslad, Smargl und Stribo. Doch war Kiew nicht die einzige heilige Stadt der Slaven; gleiche Wichtigkeit hatte Nowgorod am Ilmensee. Vergl. Wladimir.

Kikimora, nach Popow der Gott der Nacht und des Schlafes bei den Russen, und so wie der Griechische Morpheus der Urheber der Träume. Nach Andern ist Kikimora im Slavischen Heidenthume ein schreckliches Nachtgespenst weiblicher Gattung, das seine Kinder, bösartige Gespenster, über die schlafenden Menschen schickt, um sie mit schweren Träumen zu ängstigen.

Kirnis, der Kirschengott der Polen und Schlesier, dem sie Sühnopfer von Hähnen und Wachslichtern auf die Kirschenbäume eines gewissen Schlosses aufhängten. Allein dieses Wesen, so wie Krikstbos, der die Kreuze auf den Gräbern bewacht, sind keine alten Götter, sondern in eine spätere Geisterlehre aufgenommen, wie dies schon ihre fremden Namen beweisen.

Kjalar, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Klimba, eine Böhmische Hausgöttin, die von der Tetka, Kroks zweiter Tochter, verehrt wurde.

Kobolde, Hausgeister. Bei allen Nationen glaubt das gemeine Volk, abgesehen von seiner eigentlichen Religion, noch an ver=

schiedene übermenschliche, in das Geisterreich gehörige Wesen, die theils als sogenannte Kobolde oder Hausgeister, theils als Gespenster bekannt sind. Die Kobolde, die bei den verschiedenen Völkern auch verschiedene besondere Namen haben, unterscheiden sich von den Gespenstern vorzüglich darin, daß die letztern, wie geglaubt wird, die rückkehrenden Geister verstorbener Menschen, jene aber gewisse, für sich bestehende, an irgend ein Haus, an eine Familie, oder sonst an bestimmte Oertlichkeiten geknüpfte geisterartige Wesen sind, die zwar keinen eigentlichen Körper haben, aber doch nach Willkühr verschiedene Körper annehmen, und sich bald sichtbar, bald unsichtbar machen können. Die Kobolde fügen in der Regel den Menschen kein Leid zu, vielmehr schützen sie einzelne Häuser und Familien, nur liegt es in ihrem Charakter, daß sie die Menschen gern necken und ängstigen; werden sie aber gereitzt, so rächen sie sich auf die empfindlichste Art. Auch die Griechen und Römer hatten verschiedene Abstuffungen von Hausgeistern und Gespenstern in ihren Dämonen, Genien, Laren, Penaten, und Larven oder Lemuren. Bei dem Teutschen Stamme gehören die Alraunen, Drauger, und in gewisser Hinsicht auch die Elfen und Zwerge in diese Klasse; nebst der großen Anzahl verschiedener Hausgeister und Kobolde, die noch jetzt in der Phantasie der ununterrichteten Menschenklasse, besonders des Landvolkes leben, und die mannigfaltigsten Spuckereien treiben. So ist noch gegenwärtig in Norwegen eine Art Kobolde unter dem Namen Nisser bekannt. Man stellt sie sich als kleine Burschen vor, die sich vorzüglich in Ställen aufhalten, und der Hausvater sieht sie gern, weil sie zum Gedeihen des Viehes beitragen; Lärm und Geräusch können sie nicht vertragen. Man nennt sie auch Nisse god Dreng. Denselben Namen haben sie auch in Schweden, wo sie aber noch allgemeiner unter der Benennung Hausalter (Tomtegubbe) bekannt sind. Man glaubt, daß sie verschiedene häusliche Dienste verrichten, und setzt ihnen deshalb Milch und andere Speisen vor. Auf den Faröern heißen sie Niägrujsar, kleine Geschöpfe mit einer rothen Mütze auf dem Kopfe, die Glück in das Haus bringen, wo sie sich aufhalten. Auch auf Seeland sind Nisser bekannt. Sie sind wie die Landleute gekleidet, und tragen vor Mi-

chaelis einen Hut, dann eine Mütze. Sie halten sich in der Scheuer, oder im Stalle auf, wo sie das Vieh warten, und auf Kosten der Nachbarn stark füttern. An Festtagen wird ihnen Essen vorgesetzt. In Schottland heißen sie Browny, vielleicht von der braunen Farbe ihres Körpers oder ihrer Kleidung. Sie wohnen dort unter der Thürschwelle, und stehen mit dem Hausherrn in freundschaftlichem Verkehr. In England gab man ihnen den Namen Robin Goodfellow, was, wie Rühs bemerkt, dem Norwegischen Nisse god Dreng (vielleicht: Nils guter Knecht) entspricht. Sie sind mager, zottig und wild von Ansehen, wohnen gern in entfernten Winkeln alter Häuser, und übernehmen allerlei Geschäfte zum Besten der Familie; sie ruhen am Feuerherd in der Küche, und sehen es daher nicht gern, wenn sich die Hausfrau zu spät in derselben beschäftiget. Nicht weniger fruchtbar an derlei Wesen war der Aberglaube im südlichen Teutschland, wo man sie ehemals Wolterken und Pucken nannte. Auch diese sind nach dem Volksglauben über das Hauswesen bestellt, versehen des Nachts Rinder und Pferde mit Futter, führen die Aufsicht über Küche und Keller, und sind überhaupt treue Diener des Hauses. Sie halten sich in dunkeln und verborgenen Winkeln des Hauses, oder auch in den Holzhaufen auf, und bringen Nachts verschiedene Sachen aus fremden Oertern in's Haus. Oft erscheinen sie in häßlicher Gestalt, erschrecken das Gesinde, und lassen dann ein Hohngelächter erschallen. Manchmal geben sie auch durch Poltern oder andere Erscheinungen ein Zeichen, wenn jemand im Hause sterben soll. Täglich muß einem solchen Kobolde von der Köchin ein Schüsselchen voll Milch oder anderer Speisen an einen bestimmten Ort hingestellt werden, wenn ihr anders nicht alles mißrathen, und sie von ihrer Frau nicht ausgescholten werden soll. Der Aberglaube hielt derlei Kobolde für die Seelen von Kindern, die ehemals im Hause ermordet wurden. Daher dachte man sich dieselben auch als bunt gekleidete Kinder, die entweder ein Messer im Rücken stecken hatten, oder sonst schrecklich verstümmelt waren, je nachdem sie auf diese oder jene Art ermordet wurden. Ist die Magd gar zu lüstern, ihren wohlthätigen Kobold (ihr Knechtchen, Kurd Chimgen oder Heinzchen) zu sehen, so bestimmt ihr der Geist einen

Ort, wohin sie kommen, zugleich aber einen Zuber voll Wasser mitbringen soll. Da sieht sie denn gewöhnlich auf dem Boden auf einem Polster ein nacktes Kind liegen, dem ein Schwert oder Messer im Rücken steckt. Wird nun die Neugierige vor Schrecken ohnmächtig, so springt der Kobold sogleich auf, begießt sie mit dem mitgebrachten Wasser, und bringt sie auf diese Art wieder zu sich. Wie sehr es aber noch vor einigen Jahrzehenden in ganz Teutschland von den wunderlichsten Spuckgestalten wimmelte, findet man in dem Werke des M. Prätorius (Anthropodemus Plutonicus, d. h. neue Weltbeschreibung von allerlei wunderbaren Menschen. Magdeburg 1665), in welchem folgende 22 Arten solcher Wesen aufgezählt werden. 1.) Alpmännerchen, Schrötel und Nachtmähren. 2.) Bergmännlein, Wichteln, Unterirdische. 3.) Chymische Menschen, Wettermännlein. 4.) Drachenkinder, Elben. 5.) Erbildete Menschen, Säulleute. 6.) Feuermänner, Irrwische, Tückebolde. 7.) Gestorbene Leute, wilder Jäger wüthendes Heer. 8.) Hausmänner, Kobolde, Gütgen. 9.) Indianische Abenteuer. 10.) Kielkröpfe, Wechselbälge. 11.) Luft- oder Windmenschen. 12.) Mondleute, Seleniten. 13.) Nixen, Sirenen. 14.) Oceanische oder Seemänner. 15.) Pflanzleute, Alraunen. 16.) Qualmenschen oder Verdammte. 17.) Riesen, Hünen. 18.) Steinmänner. 19.) Thierläute, bestialische Wärwölfe. 20.) Verwünschte Leute. 21.) Waldmenschen oder Satyrs. 22.) Zwerge, Dünken, Liliputianer. — Die Slaven nannten die Hausgeister Domowye oder Domaschine Duchy, Domácý Bohowé, von welchen in Böhmen und Mähren vorzüglich der Hausgott oder Hausgeist Sfetek oder Skrzjtek merkwürdig ist; die Gespenster aber hießen bei ihnen Duchowé omrlých. Zwar sind diese Benennungen mehr bloße Uebersetzungen als eigene Namen, indessen zeigen sie doch, daß die Sache selbst bestand, und zum Theil noch jetzt besteht. Die Preußen und Litthauer glaubten, daß die Kobolde unter der Gestalt von Schlangen, Kröten und Eidechsen Segen in das Haus brächten, und dasselbe vor Gefahr schützten. Deshalb wurden diese Thiere in Ställen und Scheuern ernährt, und ihnen als Götzen vorzüglich Hähne geopfert. Eine besondere Art altpreußischer Kobolde oder Hausgötzen, waren die Erdmännchen. Ihren Namen hatten sie daher, weil

ihr Herr, Puschkait, von den Preußen für den Gott der Erde gehalten wurde. Puschkait und die Erdmännchen wohnten gewöhnlich unter Hollundersträuchen; doch hielten sich die letztern auch in Häusern, an abgelegenen Orten, in Kellern u. s. w. auf. Wo sie sich immer befanden, da war es ganz rein, als wenn man eben die Stelle mit einem Besen rein gekehrt hätte. Diese Erdmännchen schützten so wie andere Kobolde das Haus, brachten Getreid in die Scheuern, Bier in den Keller u. s. w., allein bei der geringsten Beleidigung fügten sie auch Menschen und Thieren Schaden zu; so wurden schon jene, die blos zufällig die Stelle an einem Hollunderstrauche verunreinigten, oft sehr hart bestraft. Ihrer nützlichen Eigenschaften wegen wurden sie in großen Ehren gehalten, und ihnen gewöhnlich Donnerstag Abends ein Opfer gebracht. Man trug nemlich an die Stellen, wo man ihren Aufenthalt glaubte, Brod, Bier, und andere Speisen, und bath vorzüglich den Puschkait, er möchte die Gewächse der Erde segnen, und dieses auch den Markopolen, d. i. seinen Edelleuten zu thun erlauben, die Berstucke aber, d. i. das gemeine Volk, die eigentlichen winzigen Erdmännchen, in ihre Scheuern und Keller schicken. Des Nachts setzten sie gewöhnlich einen Tisch mit Bier, Brod, Butter, Käse, auch Braten und anderen Speisen in die Scheuer, bathen die Erdmännchen zu Gaste, und schloßen die Scheuer zu. Des Morgens sahen sie dann nach, und je mehr sie davon aufgezehrt fanden, desto mehr Glück versprachen sie sich in ihrer Wirthschaft. Vergl. Elementargeister, Bergmännchen.

Kolga, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger.

Koliada oder Kaleda, Gott des Friedens bei den Russen, ungefähr wie Janus bei den Römern. Er wurde vorzüglich in Kiew verehrt; sein Fest feierte man am 24. Dezember mit Spielen, Gastmälern und andern Lustbarkeiten. Man findet noch jetzt an verschiedenen Orten Ueberbleibsel dieser Feste in den Spielen, Tänzen und Gesängen, womit sich das Landvolk in den Dörfern belustigt, und bei welchen sie den Namen dieses Gottes oft wiederhohlen. Auch in

Mähren und Böhmen pflegen die Landmädchen nach Weihnachten in einem besondern Anzuge von Haus zu Haus zu gehen, und, um ein Geschenk zu erhalten, das sogenannte Koleda zu singen. Gewiß stammt diese Gewohnheit noch von dem heidnischen Feste des Koliada ab.

Kolna, eine altteutsche Göttin, welche die Blumen vermählt. Sie wurde von Wodan (Odin) aus Asgard verstoßen.

Koltki, eine Art Russischer Kobolde oder Nachtgeister, die unter der Erde wohnen. Vergl. Kobolde.

Kor (Erschöpfung, Kummer), das Bett der Skandinavischen Höllengöttin Hela.

Kormt und Ormt, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Flüsse, welche Thor durchwaten muß, so oft er zum Göttergerichte geht; denn er begibt sich dahin zu Fuß, die übrigen Asen aber zu Pferde.

Kors, Korscha, der Slavische Bachus, Gott der Gesundheitsfülle, des Wohllebens und der Sinnenlust, vorzüglich von den Altrussen in Kiew verehrt. Er war abgebildet nackend, dick, aufgedunsen, um den Kopf einen Kranz von Hopfenlaub, auf einem umgestürzten Fasse sitzend. Bier und Meth wurden ihm zum Trankopfer gebracht. Die Wurzel des Namens scheint das Slavische Kortschak (Krug, Schale) zu seyn: also ein Kruggott, daher auch die Schenkwirthe Kortschemnikj heißen. Popow hält diesen Gott irrig für den Aeskulap der Griechen, oder für den Gott der Gesundheit, weshalb er auch den Namen Korscha von dem Russischen kortschit (krtschit), sich krümmen oder in Zuckungen seyn, ableitet. Der eigentliche Heil- und Gesundheitsgott der Russen war Znitsch.

Kosmogonie, d. i. Weltentstehung. S. Alfadur.

Kotaucz, ein Berg in Mähren, unweit des Schlosses Stramberg, eine Stunde ostwärts von Neutitschein. Sowohl die Oertlichkeit selbst, als verschiedene Denkmähler und Sagen beurkunden die Wichtigkeit dieser Stätte im Mährischen Heidenthume. Fünf oder sechs Klafter vom Gipfel des Berges gegen Mittag findet man zwei, in Felsen gehauene Höhlen, von welchen die eine kreisförmig je höher je schmäler in die Höhe sich windet, die andere aber mehr ungleich und winkelhaft ist; jede dieser Höhlen kann ganz bequem an fünfzig Menschen fassen. Auf dem Berge selbst ragen hie und da Mauerstücke aus der Erde hervor, die man um so gewisser für Ueberbleibsel eines heidnischen Tempels ansehen kann, als hiebei im Jahre 1660 bei Grundlegung der Kirche zum heil. Kreuz verschiedenes Opfergeräthe, als Kesseln, Hackmesser u. d. gl. ausgegraben wurden. Auch wurde hier, wie auf dem Berge Radhost die Sommerwende von den Landleuten durch mehrere Tage mit Schmausen, Tanzen und Spielen gefeiert, was wohl auf heidnische Opferfeierlichkeiten zurückgehen mag. Die an diesen Berg geknüpften Sagen erinnern an die Harpyen der Griechen und Römer. Denn noch jetzt geben die Stramberger die von ihren Voraltern ererbte Kunde, wie ehedem aus den Berghöhlen Geister zum Vorschein kamen, welche Feldfrüchte und Herden verdarben, sich in den Häusern der Anwohner einfanden, und die Speisen auf eine so eckelhafte Art verunreinigten, daß sie nicht mehr zu genießen waren. Daraus sey denn in der ganzen Umgegend Theurung und Hungersnoth entstanden, und diese Schreckenswesen hätten nicht eher verbannt werden können, als bis auf dem Berge das Kreuz mit dem Heilande errichtet wurde.

Krak oder Kraki, ein Beiname des Dänenkönigs Rolf (s. d. A.).

Krakau an der Weichsel, dem Polnischen Landesflusse, besaß im Alterthume religiöse Wichtigkeit. Die Stadt liegt mit ihrer Burg und Kirche auf dem Berge Wawel, von dessen vielen Höhlen und Schlupfwinkeln die Sage ging, daß ein gräulicher Drache darin gehauset, und Menschen und Vieh beschädiget habe. Von Krakau ging auch zuerst das Christenthum in Polen aus.

Kraki. S. Rolf.

Králomoc (ſtarker König). So hieß bei den Böhmen der Jupiter.

Krásopanj (ſchöne Frau), auch Zýzlila genannt, hieß die Liebesgöttin der alten Mährer, denen ſie unter dieſer Benennung ausſchließlich eigen, und volksthümlich war; denn bei andern Slaviſchen Nationen führte die Göttin der Liebe auch andere Namen (Siwa, Lada, Dzidzielja). Krásopanj war in Altmähren die vornehmſte Göttin, und wurde auch von unſern Voraltern dieſer Würde gemäß verehrt. Sie hatte in der Hauptſtadt Brünn auf dem Berge, und auf eben der Stelle, wo jetzt die Dom- oder Peterskirche ſteht, einen prächtigen Tempel, der aus viereckigen, oben künſtlich ausgehauenen Steinen erbaut, und im Innern mit Gold und Edelſteinen auf das koſtbarſte verziert war. In dieſem Tempel ſtand die Göttin auf einem, von zwei weißen Tauben und zwei Schwänen gezogenen Wagen; ſie war ganz nackt, und in der reitzendſten Körperform gebildet, die Augen voll ſüß lockender Liebe; aus den zauberiſch lächelnden, halb geöffneten Lippen ragte eine Roſenknospe, die Haare floßen nachläſſig den Rücken entlang bis an die Knie, und das Haupt zierte ein mit Purpurroſen durchflochtener Myrthenkranz; weißer als Schnee glänzte im Jugendſchimmer ihr Leib. Aus einer Oeffnung in der linken Bruſt, durch die man bis zum Herzen ſehen konnte, ſchoß ein Feuerſtrahl hervor. In der rechten Hand hielt ſie drei goldene Aepfel, in der Linken eine Weltkugel, auf welcher Sonne, Mond, Sterne, Meere u. ſ. w. abgebildet waren. Gleich hinter der Göttin ſtanden drei nackte Jungfrauen, ebenfalls mit frei herabhängenden Haaren, einander mit dem Rücken zugewendet; eine gab der andern mit der Linken einen goldenen Apfel, den dieſe mit der Rechten nahm, ſo daß dadurch alle drei in einander verſchlungen waren. Daß dieſe drei Mädchengeſtalten die Mähriſchen Charitinnen oder Grazien vorſtellten, bedarf kaum einer Erinnerung. Auch in Olmütz, wo die gegenwärtig geſchloſſene Blaſiuskirche ſteht, hatte Krásopanj einen Tempel. Bei jedem dieſer Mähriſchen Venustempeln befand ſich ein Mäd-

chenstift; in der größeren Stiftung zu Brünn wurden hundert, in jener zu Olmütz aber nur fünfzig der vornehmsten Landestöchter erzogen.

Kráſyna oder Kráſatina, eine Böhmische Göttin, nur aus dem besondern Hausgötzendienste des Herzogs Nezamysl bekannt.

Kremara gehörte zu den mindern Polnischen Göttern, unter deren Schutz die Hausthiere standen. Er besorgte vorzüglich die Schweine, und ihm ward als Trankopfer Bier auf den brennenden Herd gegossen.

Kreuzgericht. S. Ordalien.

Kricco, der Beschützer der Feldfrüchte bei den Wenden und Pommern. Einige halten ihn für den Preußischen Fruchtgott Curho.

Krodo, auch Sater genannt, Gott der Zeit, der Jahreszeiten und Regent der Luft bei den alten Teutschen; wahrscheinlich eben dasselbe, was der Saturnus der Römer, was selbst die Benennung Sater zu bestättigen scheint. Er ward als ein alter, kahlköpfiger, bärtiger Mann vorgestellt, der in der Rechten ein Gefäß mit Blumen, in der Linken ein Rad hielt, und auf einem Fische mit bloßen Füßen stand; offenbar Beziehungen auf den Umlauf und das schnelle Entschlüpfen der Zeit. Ihm war der Sonnabend (Satertag) heilig, auch sollen ihm Menschen geschlachtet worden seyn. Seine Gemahlin war Siwa, genannt die Schönhaarige, Göttin des Genusses.

Krok, der zweite Herzog der Böhmen; ein weiser, gerechter Herrscher, und der Sage nach auch Zauberer und Priester, der den Göttern der Berge, Wälder und Wasser auf Anhöhen opferte, die Zukunft durchschaute, und seine drei Töchter, Kascha, Tetka und Libussa in der Zauberkunst wohl unterrichtete.

Krosyna, eine Böhmische Göttin, die von der Herzogin Lidmila verehrt ward, und wohl einerlei ist mit der Mährischen Hauptgöttin Kráſopanj.

Kröten. S. Kobolde.

Krukis war nebst Kremara der Schutzgott der Schweine bei den Polen und Schlesiern. Wie es kam, daß er besonders von den Schmieden angerufen wurde, ist unbekannt.

Krutzmann (Großmann), Gott der Körperstärke bei den alten Elsaßern. Sein Bildniß stand bis 1525 im Dom zu Straßburg. In der Rechten hielt er eine große Keule, und auf dem linken Arme hing eine Löwenhaut.

Kupalo, die Göttin der Früchte bei den Russen. Ihr Fest wurde zu Anfang der Aernte am 24. Juni gefeiert. Knaben und Mädchen versammelten sich an diesem Tage mit Blumenkränzen auf dem Haupte, und mit Gürteln um den Leib, die von einem gewissen Kraute, oder auch von Blumen gemacht waren. Sie zündeten Feuer an, tanzten Hand in Hand um dasselbe, und sprangen darüber. Auch das Vieh, welches man vor Bezauberung schützen wollte, ließ man über das Feuer springen. Selbst jetzt noch finden sich einige Spuren dieses Festes in verschiedenen Spielen; und die heilige Agrippine, deren Fest auf eben diesen Tag fällt, wird hier und da von dem Landvolke nach dieser heidnischen Gottheit Kupalnizza genannt. In Popows Slavonischer Mythologie wird Kupalo als männliche Gottheit angeführt.

Kurwaiczin Eraiczin, ein Polnischer Gott, unter dessen Obhut sich die Lämmer befanden.

Kwaser. S. Quaser.

Kybala, eine Böhmische Hausgöttin, von der sonst nichts bekannt ist.

Kyfhäuser, ein Berg im Thüringischen, unweit der Stadt Kelbra, in dessen zerstörtem Schlosse Rothenburg die berühmte Bildsäule des Püsterich gefunden wurde. Im Kyfhäuser schläft Frie-

drich der Rothbart, sitzend am steinernen Tische. Zweimal ist sein Bart um den Tisch und durch denselben gewachsen; wenn er das drittemal herumgeht, dann wird das Teutsche Volk in großer Noth seyn, dann werden die Raben nicht mehr um den Berg fliegen, Friedrich wird herausgehen in seinen goldenen Waffen und sein Volk siegreich erretten. Aehnliche Sagen von Helden, die als künftige Retter ihres Volkes in hohlen Bergen auf den gefahrvollen Zeitpunkt harren, wo man auch oft ihre Pferde wiehern, ihre Waffen schmieden hört, sind überhaupt sehr allgemein, und auch unter den Slaven verbreitet.

L.

Lada oder Lado, die Göttin der Liebe und Schönheit bei den Russen. Sie gleicht fast in allem der Venus, und wurde vorzüglich zu Kiew verehrt. Ihre Söhne waren Lel (Amor, Liebe), Did (Gegenliebe), und Polel (Ehe); auch wurden ihr von allen, die sich verheiratheten, Opfer gebracht, um einen glücklichen Ehestand zu erbitten. Das Fest der Lada und des Did wird als Volksgebrauch noch jetzt alljährlich am Donnerstage vor Pfingsten begangen. Jungfrauen versammeln sich; jede knüpft ein Band an einen Birkenstrauß, der ins Wasser geworfen wird. Was nun dem Bande einer jeden widerfährt, daraus schließt sie auf ihr künftiges Heirathsschicksal.

Ladon. So hieß bei den Böhmen und Mährern einer von den mindern Götzen, den Stransky für einerlei mit dem Römischen Mars erklärt.

Laga, nach der Skandinavischen Mythologie Göttin der Gewässer, und Hüterin der Bäder in Söquabäck, einem Pallaste, über welchen die kalten Gewässer rauschen. Täglich besucht sie Odin, und trinkt mit ihr aus goldenen Pokalen. Wahrscheinlich ist hier eine Beziehung auf die Abendsonne, wenn sie in den Ocean hinab-

sinkt. Eben diese Göttin führt auch den Namen Saga (Sage, Erzählung), und wird für die Göttin der Geschichte und des Nachruhms gehalten. Den Namen Laga wollen einige von dem Griechischen λογος (Rede) ableiten.

Lahra, eine Göttin in der Gegend von Gröningen; der heil. Bonifaz zerstörte ihr Bild; sonst ist nichts von ihr bekannt.

Lasdona wurde bei den Polen als besonderer Schutzgott der Haselnüsse verehrt.

Latobius, der Name eines Gottes, der in Kärnthen verehrt wurde, von dem aber nichts mehreres bekannt ist.

Laufeya, nach der Skandinavischen Mythologie die Gattin des Riesen Farbaute, und Mutter des bösartigen Loke.

Lawkpatim scheint ein Polnischer Feld- oder Ackergott gewesen zu seyn, da man ihn gewöhnlich vor dem Pflügen anrief.

Led, Leda, der Russische Kriegsgott. Sein Bild war gewaffnet mit Harnisch und Helm, Schwert an der Seite, Speer und Schild in der Hand. Ledas Gegensatz war Koliada oder Kaleda der Gott des Friedens. Da des letztern Fest im Mitterwinter gefeiert wurde, so hält Mone beide auch für Jahresgötter, und meint, die aufsteigende Hälfte des Jahres vom Mittewinter bis zur Sommermitte heiße Kaleda, die absteigende Hälfte vom Sommer zum Winter, Leda. Der Name Led bedeutet im Teutschen Eis.

Leding. S. Fenris.

Leifthur oder Leiptr, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Lel und Polel gehörten zu den niedern Gottheiten der Böhmen und Mährer, und sollen mit den Griechisch-Römischen Castor

und Pollux einerlei gewesen seyn. Stransky macht aus Lel den Genius, aus Polel den Liber oder Bachus.

Lel, Lela oder Lelo, im Russischen Glauben der Gott der Liebe, Sohn der Liebesgöttin Lada, Bruder des Did oder der Gegenliebe, und des Polel, d. i. der Ehe.

Lerad, nach der Skandinavischen Mythologie der göttliche Baum in Valhalla, von dessen Laub und Zweigen die Ziege Hejdrun und der Hirsch Aejkthyrner ihre Nahrung erhalten.

Leschje (Lesnje). So hießen im Russischen Glauben bösartige Waldgeister, die als Gegensatz der Hausgeister (Domowie Duchy) angesehen, und in vielem mit den Satyren der Römer verglichen werden können. Sie waren zwiegestaltet, von oben menschlich, jedoch mit Hörnern, hohen Ohren und Ziegenbart, abwärts aber den Böcken gleich. Ihre Größe konnten sie nach Willkühr verändern; gingen sie im Grase, so waren sie nicht höher als dieses, liefen sie aber im Walde, so ragten sie über die Bäume hervor. Wälder waren ihr vorzüglicher Aufenthalt, und ihnen besonders geweiht; wer sie da beleidigte, mußte es schwer, oft mit dem Leben büßen. Wanderern, die der Weg durch ihre Wälder führte, oder auch andern im Walde beschäftigten Menschen jagten sie oft durch ein fürchterliches Geschrei den größten Schrecken ein, oder verführten sie durch bekannte Stimmen auf Irrwege, bis die Nacht kam, wo sie dieselben in ihre Höhlen lockten, und dort zu Tode kitzelten.

Letfete. S. Asenpferde.

Lethra (jetzt Leire), die Götterstadt der alten Dänen, auf der Insel Seeland gelegen. Ihr Name war verschieden (Hleidra, Hleidargardur, Lethraborg, Ledrun u. s. w.) so wie die Sage über ihren Ursprung, da sie nach Einigen von Skjölder (Skjold), Odins Sohn, nach Andern vom Könige Rolf Kraki (s. d. Art.) erbaut seyn soll. Sie war nicht nur der Dänische Opferplatz, sondern auch die Todtenstadt der Könige, von deren Grabhügeln zum Theil noch

jetzt Spuren und Denkmähler vorhanden sind. Der Name Lethra oder Hledra stammt entweder von dem altnordischen Hlod (Opferstätte) oder von dem Gotte Lodur (s. d. Art.), dessen die große Voluspa bei der Schöpfungsgeschichte als eines Mitgliedes der Nordischen Götterdreiheit erwähnt. Von Lodur oder Loder soll nach Münters Vermuthung der mystische Name der Erde, Hlodyna, als weibliche Form, abgeleitet seyn. Vergl. Frigga, Hertha.

Libussa, die jüngste von den drei Töchtern Krok's, des zweiten Herzogs der Böhmen. Sie war der Sage nach die größte Zauberin und Wahrsagerin ihrer Zeit, hatte zehn Jungfrauen zur Begleitung, und erhielt, als die drei Schwestern nach ihres Vaters Tod um die Regierung loosten, das günstige Loos, und mit diesem die Herrschaft über die Böhmen. Libussa regierte bereits in das zwölfte Jahr, als sie durch ein gerechtes Urtheil, wodurch sie ein streitiges Stück Feld einem armen Landmanne zuerkannte, den Haß eines Vornehmen auf sich lud, der dann laut seine Unzufriedenheit mit der weiblichen Regierung äußerte, und den ganzen Adel bewog, auf Libussens Vermählung mit irgend einem Häuptlinge zu dringen. Als ihr die Aeltesten diesen Vorschlag gethan, beschied sie dieselben auf den folgenden Tag, vorgebend, sie müßte in einer so wichtigen Angelegenheit erst die Götter befragen. Am folgenden Morgen kamen die Vornehmsten und eine Menge Volkes zusammen, voll Ungeduld, Libussens Entschluß zu vernehmen. Diese erschien in der Versammlung, hielt zuerst eine Rede über ihre mütterliche Regierung, und erklärte dann, die Götter hätten ihr einen Gemahl und den Böhmen einen Fürsten bestimmt. Zehn Abgeordnete sollten sich auf den Weg machen, und ihrem (Libussens) weißem Reitpferde nachfolgen, es würde sie zu einem Manne führen, der auf einem eisernen Tische Mahlzeit hielte, und Przemysl hieße; diesen sollten sie mit dem Purpur bekleiden, ihn auf das Pferd setzen, und zu ihr nach Wischehrad bringen. Das Pferd wurde am 3. Mai losgelassen, und lief nordwärts zehn tausend — nach Andern fünfzig tausend Schritte bis zu dem Dorfe Stadicz, wo es vor einem pflügenden Landmanne stehen blieb, sein Haupt neigte, und auf die vordern Füsse niederfiel.

Sogleich gingen die Abgesandten hin, und begrüßten ihn als Libussens Bräutigam und künftigen Herzog der Böhmen. Als der erstaunte Pflüger ihren Antrag gehört und angenommen hatte, kehrte er seinen Pflug um, und legte Brod und Käse auf die Pflugschar, um seine letzte ländliche Mahlzeit zu halten. Dies war der eiserne Tisch von dem Libussa gesprochen, und der die Gesandten über den glücklichen Erfolg ihrer Sendung um so weniger zweifelhaft ließ, als der Ackersmann auf die Frage um seinen Namen die Antwort gab, er heiße Přemysl (Přzemeyßlegicy, d. i. nachdenkend, vorsorgend). Přzemysl wurde nun mit dem fürstlichen Gewande bekleidet, auf das wahlkundige Pferd gesetzt, und nach Wischehrad gebracht, wo gleich darauf seine Vermählung mit Libussen gefeiert, und er als Herzog der Böhmen ausgerufen wurde. Er und seine Gemahlin gründeten Prag, und viele andere Burgen. Libussa entdeckte auch fast alle Bergwerke des Landes, ließ ein goldenes Götzenbild, Zelu genannt, gießen, und brachte ihm Opfer von abgeschnittenen Nägeln und Haaren, die sie auf Kohlen verbrannte. — Nach Libussens Tode wollten ihre Freundinnen und Dienerinnen nicht unter der Herrschaft der Männer stehen; besonders wurden von Wlasta oder Wlastislawa (berühmte Königin) alle Jungfrauen des Landes so sehr gegen die Männer aufgereitzt, daß es zwischen beiden Geschlechtern zum Kriege kam. Die Jungfrauen, die nach Art der Griechischen Amazonen ein eigenes Weiberreich zu gründen bemüht waren, bauten die Burg Diewin (Mädchenburg), und kämpften sieben Jahre lang mit aller Grausamkeit gegen die Männer. Außer Wlasta sind namentlich noch folgende sieben Anführerinnen der Mädchen bekannt: Mladka, Hodka, Nadka, Swatawa, Wradka, Radka und Czastawa. Zuletzt wurden sie in ihre Burg Diewin eingeschlossen, nach einer großen Schlacht, worin Wlasta fiel, erstürmt, entehrt, in die Burggräben geworfen, und den Vögeln zur Speise überlassen; die Burg aber wurde verbrannt. So ging Přzemysls Traum in Erfüllung, worin ihm eine Jungfrau einen Becher, mit Blut gefüllt, zum Tranke darreichte. Sein Sohn Nezamysl (der Dumpfsinnige) bekam Wlastas Schwert, und nach Přzemysls Tode das Herzogthum.

Lichtelfen. S. Elfen.

Lichtglauben. Schon die Schöpfungssage der Skandinavier, wie durch das Licht und die Wärme von Muspelheim alle Schöpfungskraft thätig, und der Weltriese Ymer erschaffen wurde, beurkundet den Lichtglauben dieser Völker, der sich dadurch noch mehr erweis't, daß ihr oberster Gott Odin ursprünglich Symbol der Sonne war, und daß fast in allen Werken der Götter die Idee des Lichtes als ihrer eigentlichen Schöpfungskraft sichtbar hervortritt. Daher denn auch ihre Lichtalfen, die glänzender als die Sonne sind, daher die Götterwohnung Gladsheim, die schon dem Namen nach einen Ort des Glanzes und der Freude bedeutet. Doch nicht nur die Skandinavier, sondern auch die südlicheren Germanen, die nach Cäsars Bericht die Sonne, den Mond und das Feuer verehrten, auch die Slaven, bei denen die Hauptgötter Swantewit, Perun u. a. m. Lichtgötter waren, ja beinahe alle Völker des Heidenthums können als Lichtdiener, und der Lichtglauben überhaupt als die Seele jeder Religion betrachtet werden; da es in der Natur des Menschen liegt, Licht und Klarheit als Merkmahl und Ausfluß der Göttlichkeit, Finsterniß und Dunkelheit hingegen als Attribut und Eigenschaft des bösen Princips, der Verworfenheit und Verdammniß zu denken. Man darf nur was immer für ein Religionssystem etwas genauer prüfen, so wird sich die Richtigkeit dieser Ansicht von selbst ergeben.

Lichtgötter (im Wendischen Glauben). Die Wendischen Götter theilten sich nach einer doppelten Rücksicht ein; zuerst in zwei große Klassen, wie alle Slavischen, nemlich in weiße (lichte) und schwarze, woran sich später der Begriff von guten und bösen Gottheiten anknüpfte, und wodurch besondere Untergötter, gütige, Gilbog oder Dobrebog, und unfreundliche, Zlebog oder Slehobog, gebildet wurden. Nach der zweiten Abtheilung waren die Götter Rathggeber (Razi) und Zauberer (Zirnitra); welche Eigenschaften folgerecht auch als Gegensätze angenommen werden können. Alle Götter waren dieser doppelten Zwiefachheit (Dualismus) unter=

worfen, so daß der höchste Gott die vier Gegensätze im gleichen Maaße in sich vereinigte, wodurch er für die irdische Welt ein unthätiges Wesen wurde, und daher nach dem Volksglauben nur im Himmel und für denselben war, aber auf die Planetenwelt keinen unmittelbaren Einfluß hatte. In den andern Göttern wurden immer einer oder mehrere der Gegensätze als überwiegend gedacht, dadurch wurden sie thätige Wesen mit unmittelbarem Einfluß, und Götter der irdischen Welt. Je größer die Gottheiten, desto mehr jener vier Gegensätze waren in ihrer Person wirksam, desto näher standen sie dem Einen Gott, der Alles in sich, aber unwirksam (d. i. mit keiner unmittelbaren Einwirkung auf die irdische Welt) enthielt. Die kleinen Götter hingegen und die Geister hatten von den vier Eigenschaften immer nur eine in ihrer Person thätig; sie waren keine dualistischen Wesen, sondern jeder Gegensatz hatte sich in ihnen vereinzelnt:

Bog, der Eine Gott

Gilbog (Dobrebog, Belbog) — Zlebog (Zernebog)

Razi. Zirnitra. — Razi. Zirnitra.

Jeder Abtheilung oder Reihe der Götterordnungen stand Ein Gott vor, der den Namen der ganzen Abtheilung trug, und nach welchem alle zugehörigen Gottheiten beigenannt wurden. So gab es einen obersten Belbog (Gilbog), und Zernebog, und alle Götter, die unter ihnen standen, trugen diese Namen mit, z. B. Podaga Belbog, Karewit Gilbog, Nemisa Zernebog, um anzuzeigen, zu welcher Abtheilung sie vorzüglich gehörten. Waren sie in zwei Abtheilungen zugleich, so hatten sie auch deren Namen, wie Prove Belbog Zernebog; je mehr Namen daher, desto höher die Rangordnung. Zu den Lichtgöttern gehörte vorzüglich Swantewit, der ohne Zweifel jener Eine große Gott gewesen, von welchem die Uebrigen alle gewissermassen nur Ausflüsse waren. Von den Weltgottheiten aber waren Lichtgötter: Radegast, dessen Wesen in die zwei Götter Schwayrtix und Perkunust zerfällt; dann die Sonnengötter Podaga und Prove; ferner Rugiäwith, Pore=

wit und Porenut, die in Rhetra nur als gütige Gottheiten unter den Namen Rugiwit, Karewit und Hirowit verehrt wurden; dann Juthrbog, und von den weiblichen Gottheiten vorzüglich Siwa. Die Lichtgötter wurden menschlich gebildet, und ihre schädlichen Wirkungen nur durch ein beigegebenes thierisches Angesicht bezeichnet. Die Schwarzgötter aber sind ganz thierisch, stehen daher viel tiefer als die Lichtgötter, und bilden eine Unterordnung wie Mensch und Thier, um die Verwandschaft und den Unterschied auszudrücken. Zu den Schwarzgöttern gehörten vorzüglich die Götter Pya und Flins, der hundesgestaltige Mita, der böse Gott Nemisa sammt der Göttin Hela, dann auch die Waldgottheiten oder Berstucke und die Hausgeister oder Gasto, von welchen blos der Czernebog Marowit namentlich bekannt ist.

Lidskjalf. S. Hlidskjalf.

Lif und Lifthraser. So heißen nach der Skandinavischen Mythologie die zwei Menschen (Mann und Weib), die sich bei dem Weltuntergange während des Surturbrandes unter einem Hügel verborgen halten, und vom Thaue leben. Von ihnen stammen alle folgende Menschengeschlechter, welche die neue, nach Ragnarokr aus dem Meere emporgestiegene Erde bewohnen werden. S. Ragnarokr.

Ligicz, ein Polnischer Götze, der als Versöhner und Ruhestifter angeführt wird.

Ligussonen oder Liguschonen waren bei den heidnischen Preußen Priester geringerer Grade, eine Art von Novizen. Sie lobten die Todten am Scheiterhaufen, trösteten die Hinterlassenen, hatten Offenbarungen und Todtenorakel.

Lindwurm, ein erdichtetes Ungeheuer, das in den alten Rittergeschichten eine wichtige Rolle spielt, und als eine große, vierfüßige, geflügelte Schlange, oder als eine Art Drache beschrieben wird, mit welchem es wohl sehr oft, wenigstens in der Teutschen Heldensage, eins und dasselbe ist. Es gibt wenige Gegenden, die nicht

Ueberlieferungen von solchen Lindwürmern aufzuweisen hätten, wie z. B. Unterwalden von dem Drachen, den der verbannte Winkelried im Moor bei Weiler erschlug; wie vom Drachen bei Burgdorf, der den jüngern Herzogs-Sohn Bertram verschlungen, und von dem ältern, Sintram, getödtet, ihn wieder ledig lassen mußte; wie vom Lindwurm am Brunnen zu Frankenstein u. s. w. Umfang des Werkes und Rücksicht auf das Vaterland gestatten hier blos folgende Sagen von den Lindwürmern Mährens aufzunehmen:

Unter dem zweiten, im Hofraume befindlichen Thore des Brünner Rathhauses hängt die ausgestopfte Haut eines Lindwurms, der nach der Ueberlieferung bei Erbauung der Stadt Trautenau durch Herrn Albrecht Trautenberger entdeckt wurde. Zwei Knechte nemlich, die im Walde nach einem Steinbruche suchten, vernahmen plötzlich das unaufhörliche ängstliche Geschrei eines Raben. Sie gingen dem Geschreie nach, und kamen zu einer ungeheuern Höhle, worin sie den krächzenden Vogel ängstlich auf- und abwärts fliegen sahen, zugleich aber den schrecklichen Lindwurm erblickten, der, zwischen Aesern und Gerippen der Mittagsruhe pflegend, mit seinem giftigen Hauche die ganze Höhle verpestete, und Ursache an der Angst des gleichsam festgebannten Raben war. Die Knechte kehrten schnell zurück, und berichteten das Gesehene ihrem Herrn, dem Ritter Albrecht. Dieser begab sich sogleich mit seinem Gefolge an die bezeichnete Stelle, ließ von starken Bäumen eine Falle bauen, und selbe mit einem lebendigen Kalbe von der Höhe des Drachenfelsens vor die Oeffnung der Höhle herablassen. Das Ungeheuer schoß auf das Kalb, und verschlang es, ward aber zugleich in die Falle eingeklemmt, so daß nur der Kopf und Schweif etwas frei blieben. Sein Gebrüll war fürchterlich, sein Rasen so schrecklich, daß man fürchtete, es werde die Falle zertrümmern. Man baute daher ein zweites Fangwerk, und ließ es auf den Lindwurm herunter, so daß ihm nun auch der Kopf gänzlich eingezwängt wurde. Unverzüglich wurde nun rings Feuer angezündet, daß der Drache ersticken mußte (deßhalb soll auch die Haut so schwarz und wie geräuchert seyn). Das Fleisch ließ Herr Albrecht in die Erde verscharren, die Haut aber ausstopfen, und in

dem Thurme seiner alten Burg aufhängen. Als bald darauf der Böhmenherzog Udalrich die Wladiken und Suppanen Mährens zum Hoflager nach Brünn berief, beschloß Herr Albrecht und die Trautenauer Bürgerschaft, der er als Burggraf vorstand, das ausgestopfte Unthier mitzunehmen, und dem Herzog zu verehren, der an eben diesem Tage das Markgrafthum Mähren seinem Sohne Brzetislaw abtrat. Sie stellten den Lindwurm auf öffentlichem Markte zu Brünn aus, auf daß Jung und Alt ihn anstaune; dann ritten sie dem Fürsten entgegen, um ihm ihr Geschenk anzubiethen. Dieser nahm es huldvoll an, und ließ das Ungethüm in der Halle des Brünner Rathhauses an drei Ketten aufhängen; den Trautenauern aber gab er den Drachen in ihr Insiegel *).

In alter Zeit wurde ein mächtiger Räuber, Namens Obeßlik, der sich nur auf den Schwur, seines Blutes zu schonen, ergeben hatte, zum Hungertode verurtheilt, und sonach mit einem einzigen Brode und einem Kruge Wassers hinuntergelassen in den fürchterlichen Abgrund Mazocha (s. d. Art.). Als er da verzweiflungsvoll die Stunden des ersten Verdammungstages bis zur Dämmerung zugebracht, vernahm er auf einmal über sich ein seltsames Rauschen, und wie er aufblickte, sah er einen geflügelten Drachen in immer engern Kreisen sich auf den Boden des Abgrunds niederlassen. Obeßlik verkroch sich, und von Todesangst getrieben, schleuderte er ein Messer, das man ihm gelassen, in die ungeschuppte Blöße des Ungeheuers. Zwar drang schwarzes Blut aus der Wunde, doch der

*) Daß sich diese Sage keineswegs historisch rechtfertigen lasse, auch weder Udalrich noch Brzetislaw Mähren unter dem Namen eines Markgrafthums besessen habe, beweiset Dobner in seiner von Dr. Monse herausgegebenen Abhandlung: Kritische Untersuchung, wann das Land Mähren ein Markgrafthum geworden. Olmütz 1781. Jene ausgestopfte Haut ist höchst wahrscheinlich die Haut eines Krokodiles; wenigstens muß man sie der Gestalt nach dafür annehmen.

Drache schleppte sich zu einem Steine, den er ableckte, worauf das Blut von selbst stockte, und die Wunde zuheilte. Der Lindwurm ruhte nun etwas aus, erhob sich aber nach einiger Zeit wieder, und flog dann langsam zum Abgrund hinaus. Obesslik bereute es, sich nicht auf des Ungethüms beschuppten Rücken gesetzt, und so sich aus seiner Gruft gerettet zu haben. Den andern Tag kam wieder zu derselben Stunde das Unthier, pflegte der Ruhe, und flog davon, bevor Obesslik aus Zagheit seinen Entschluß ausführen konnte. Als aber Abends der Drache wieder kam, überwand Obesslik alle Furcht, schwang sich auf seinen Rücken, und flog mit ihm zum Abgrund hinaus. Auf einer Wiese ließ er sich unvermerkt herab, der Drache aber schwebte fort, im Walde Beute zu suchen. Obesslik, der sich als Geächteter nirgends zeigen durfte, griff wieder zu seinem alten Handwerke, und raubte in den Bergen des Hradischer Kreises; aber nicht lange, so ward er ergriffen und zu Olmütz enthauptet.

In der Zeit des aufschimmerden Christenthums setzte ein ungeheurer Lindwurm ganz Mähren in Schrecken, verwüstete Fluren, zerriß Thiere und Menschen; und wer sich wagte in Kampf gegen das Ungeheuer, ward eine Beute des Todes. Da bath ein zum Tode verurtheilter Mörder, ihn mit dem Drachen kämpfen, und dies für die Vollziehung der Todesstrafe gelten zu lassen. Man nahm sein Anerbiethen freudig an, ihm nicht nur Leben und Freiheit, sondern auch reichen Lohn versprechend. Der Verurtheilte zog nun dem gräulichen Wurm entgegen, ein großes Schlachtschwert an der Seite, ein mit ungelöschtem Kalk gefülltes Kalbsfell auf dem Rücken, und einen ihn ganz bedeckenden spiegelblanken Schild am Arme. Bald ward er des Unthieres ansichtig, das, auf sumpfiger Wiese sich sonnend, unfern seiner großen Höhle zusammengerollt lag. Des neuen Gegners muthiger Tritt weckte es aus seiner Ruhe. Auf dem blendenden Schilde wies ihm die Sonne sein eigenes grauses Bild. Es nahte grimmig; der Kämpfer wich immer weiter zurück, warf dann dem Drachen das Fell in den Weg, und bestieg schnell eine hohe Tanne, den Ausgang zu erwarten. Gierig verschluckte der Wurm das mit ungelöschtem Kalke gefüllte Kalbfell, und nur kurz war der

Grimm, womit er die Tanne umzuwühlen, sie mit Zähnen, Schweif und Klauen zu fällen drohte. Denn ein brennender Durst erfüllte ihn mit unerträglicher Gluth; er eilte zum Bache und trank. Jetzt aber löschte sich der Kalk in seinen Eingeweiden, und gab ihm den schmerzlichsten Tod. Der Sieger nahm die Haut des Drachen, und zog damit, hoch zu Rosse, vom jubelnden Volke begrüßt, mit Siegeskränzen geschmückt, in eben dem Olmütz ein, wohin er vor wenigen Tagen als Verbrecher geschleppt wurde, um unter den Händen des Henkers zu enden. Der Mund des unstäten Volkes hat die beiden letzten Sagen im Laufe der Zeit verwirrt, und auch diesen Ueberwinder, weil auch er ein Verbrecher war (doch nur seinen Feind in Zornesglut getödtet), Obesslik genannt. Das im fünfzehnten und sechzehnten Jahrhunderte in Mähren gewaltige Haus der Obesslike von Lipultowitz erkennt diesen Sieger als seinen Ahnherrn, und führt zum Andenken seiner That auf dem Helm und im Wappenschilde einen grünen Lindwurm im blauen Felde.

Was die Abstammung des Wortes Lindwurm betrifft, so kommt selbes nach Adelung von dem noch im Schwedischen üblichen linda sich winden, wickeln her, weil sich diese Art Schlange, nach der Vorstellung von ihr, verschiedentlich zu krümmen und zu winden pflegte.

Liösalfar (Lichtelfen). S. Elfen.

Listvör. S. Bigvör.

Ljada, ein Polnischer Götze, der mit dem Mars der Römer einerlei seyn soll. Ihm wurden Siegeslieder gesungen, und Menschen geopfert.

Lodur (Loder). So heißt in der Skandinavischen Mythologie einer von den drei Göttern, die nach der großen Voluspa das erste Menschenpaar schufen. Die andern zwei waren Odin und

Häner. Lodur ist höchst wahrscheinlich einerlei mit Loke, der auch Lopter heißt, aus welch letzterem Namen vielleicht durch einen Schreibfehler Lodr oder Lodur entstand. Vergl. Loke, Häner, Alfadur.

Lofn (Löbna, Löffe), nach der Skandinavischen Mythologie eine milde und gute Göttin, die von Allvater oder Frigg die Erlaubniß erhielt, zwei Liebende mit einander zu verbinden, was auch immer für Hindernisse im Wege seyn sollten. Sie versöhnt auch entzweite Gatten, und ist überhaupt die Göttin ehelicher Liebe und Eintracht. Von ihr — sagt die Edda — kommt das Wort Lob, weil sie von den Menschen sehr gelobt und gerühmt wird. Nach Nyerup bedeutet das alte Wort Loff so viel als Liebe, woraus man sieht, daß diese Göttin eine bloße Allegorie ist.

Loge, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott des Feuers oder das Feuer selbst; ein Sohn des Urriesen Fornjordur, Bruder des Aeger, oder des Oceans, und des Kare oder der Luft. Eigentlich ist dieser Loge mit dem bösen Loke (s. d. A.) einerlei, nur daß er, wie es bei Aeger der Fall ist, als Elementargott mit einer Elementargöttin, und als mythischer Gott mit einer mythischen vermählt erscheint. Denn als personificirtes Feuer hat er die Glöd (Gluth) zur Gattin, mit der er die Töchter Eisa und Einmyria (Kohlen und Asche) zeugte; als mythischer Gott ist er mit Sigyna und Angerbode vermählt; als Elementargott ist er ein Sohn Fornjordurs oder der Elementarerde, als der mythische, böse Loke aber ist er ein Sprößling des Riesen Farbaute. Und so verbinden sich diese Elementargötter auf der einen Seite mit den guten, auf der andern mit den bösartigen mythischen Wesen; durch Aeger den Gott des Wassers reihen sich jene, durch Loge, den Gott des Feuers, diese an. Vergl. den folg. Art.

Loke oder Lopt, der böse Gott im Skandinavischen Glauben, der, wie die Edda sagt, zwar unter die Asen gezählt wird, den aber Andere den Verläumder und Afterredner der Asen, und eine

Schande für Götter und Menschen nennen. Bosheit, List und Verläumdungssucht sind seine Haupteigenschaften; er ist das böse Princip, der Urheber alles Uebels, der Stammvater aller physischen und moralischen Ungeheuer der Erde. Mit einer schönen Gestalt verbindet er die bösartigste Gesinnung und die schädlichsten Launen. Gar oft brachte er die Asen in große Verlegenheit, aber eben so oft diente er ihnen durch seine List und Verschmitztheit. Sein Vater war der Riese Farbaute, seine Mutter hieß Laufeya, die Brüder Bilejster und Helblindi. Mit seiner Gattin Sygina zeugte er den Sohn Nar oder Narve, auch Narir, hatte aber nebst diesem noch mehrere Kinder. Mit der Riesin Angerbode (Unglücksbothin) zeugte er drei Ungeheuer, den Fenriswolf, die Jormungand- oder Midgardsschlange und die Todesgöttin Hela. Weil aber die Götter wußten, was für Unglück sie von dieser bösen Zucht zu erwarten hätten, so schleuderte Allvater die Schlange in das Weltmeer, wo sie so groß wurde, daß sie den ganzen Erdball umschlingt; Hela warf er nach Niflheim, und gab ihr die Herrschaft über neun Welten; den Wolf aber erzogen die Asen bei sich, und niemand als Tyr besaß den Muth, ihn täglich zu füttern. In den Eddischen Mythen erscheint Loke sehr oft als Gefährte Odins und Thors auf ihren abentheuerlichen Reisen. So geschah es in der Gesellschaft Odins und Häners, daß er unter dem Namen Lopter oder Lodr Antheil an der Schöpfung der ersten Menschen nahm; und in eben dieser Gesellschaft kommt er auch im Anfange der Nordischen Sage von den Nibelungen vor (Vergl. Odin, Häner, Nibelungenlied). Bei dem Gastmahle, das der Meeresgott Aeger den Asen gab, tödtete er Aegers Diener Fimafenger blos darum, weil er sich über die Lobsprüche ärgerte, die jenem wegen seiner Geschicklichkeit von den Göttern zu Theil wurden. Die Götter, darüber erzürnt, schlugen mit den Schilden zusammen, verfolgten den fliehenden Loke bis an einen Wald, und kehrten dann wieder zum Mahle zurück. Loke folgte ihnen von ferne, kam endlich in den Speisesaal, und erlaubte sich, jedem der anwesenden Götter seine Schwächen und Fehler in den beißendsten Ausdrücken vorzuwerfen, und sie insgesammt auf das empfindlichste zu beleidigen; unge-

achtet er zuvor mit ihnen in solcher Freundschaft stand, daß Odin mit ihm sogar den Todesbruderbund eingegangen war. Die Ursache seiner Aenderung und nachmaligen bösen Sinnesart war, daß er das gebratene Herz eines bösen Weibes gegessen. Einst schnitt er der Gattin Thors, der schöngelockten Siff, die Haare ab, wurde aber von Thor ergriffen, und mit dem Tode bedroht, wenn er nicht seiner Gemahlin goldene Haare zu verschaffen wüßte, die wie natürliche wachsen könnten. Loke nahm seine Zuflucht zu einigen Zwergen in Schwarzalfheim, welche nicht nur die goldenen Haare für Siff, sondern auch das Schiff Skidbladner, und Odins Speer Gungner verfertigten. Als er diese herrlichen Dinge von den Zwergen erhalten, wettete er mit einem andern Zwerge, Namens Brok, um seinen Kopf, daß dessen Bruder Sindri nicht im Stande sey, solche Kostbarkeiten zu verfertigen. Loke verlor die Wette, da Sindri's Kunststücke, nemlich Freyrs goldborstiger Eber Gullinborste, Odins Ring Draupner und Thors Hammer Mjölner, nach dem Urtheile der Götter weit vorzüglicher waren. Loke both nun dem Sieger Lösegeld für seinen Kopf, allein dieser bestand auf der strengsten Leistung. „So nimm mich denn hin" sagte Loke, war aber in demselben Augenblicke meilenweit entfernt, weil er Schuhe hatte, womit er in der Luft und im Meere schreiten konnte. Da bath der Zwerg den Gott Thor, den Flüchtling zu greifen, und zur Stelle zu schaffen. Thor that es, und Brok wollte nun Loke's Kopf abhauen, allein dieser erwiederte, daß nur der Kopf sein sey, nicht aber der Hals. Der Zwerg nahm hierauf ein Messer, um Löcher in Lokes Lippen zu stechen, und ihm mit einem Riemen den Mund zusammen zu nähen; allein das Messer wollte nicht schneiden. Da wünschte sich Brok seines Bruders Ahle herbei, und in dem Augenblicke, als er sie nannte, war sie auch da; mit dieser nähte er nun Lokes Lippen zusammen. Wie Loke in der Folge wieder den freien Gebrauch seines Mundes und seiner Lippen erhielt, wird in der Edda nicht aufgeklärt. Als Thor nach Jotunheim zum Riesen Utgardsloke zog, befand sich nebst seinem Diener Thialfi auch Loke in seiner Gesellschaft. Utgardsloke forderte von den Ankömmlingen, daß jeder von ihnen Proben in irgend einer Kunst oder Wissenschaft ab-

legen, und sich darin mit einem von seinen Leuten messen sollte. Loke behauptete, er besitze die Geschicklichkeit, am schnellsten zu essen. Utgardsloke ließ nun einen von den Seinigen, der Loge hieß, hervortreten, um sich mit Loke zu messen. Man setzte einen Trog voll Fleisch auf den Boden. Loke nahm seinen Platz an einem, Loge am andern Ende. Beide aßen aus allen Kräften, und begegneten sich in der Mitte des Troges. Loke hatte alles Fleisch von den Knochen gegessen; Loge hingegen das Fleisch, die Knochen und den Trog obendrein. Alle kamen darin überein, daß Loke das Spiel verloren habe; allein es zeigte sich auch, daß der Alles verzehrende Loge das Feuer selbst gewesen sey. Durch Loke hätten einst die Götter Sonne und Mond sammt der Liebesgöttin Freya, ja selbst die Göttin der Unsterblichkeit Iduna mit ihren verjüngenden Aepfeln verloren (Vergl. hierüber die Artt. Sleipner, Iduna); allein die größte seiner Uebelthaten war doch jene, durch welche er den Tod des guten Balder herbeiführte, und es noch dahin brachte, daß Balder bis zum Weltuntergange im Schattenreiche bleiben muß (Vergl. d. Art. Balder). Eine solche Gräuelthat schwuren aber auch die Götter an dem Urheber auf das schrecklichste zu rächen. Loke floh daher der Götter Rache, und verbarg sich auf einem Berge, wo er sich ein Haus mit vier Thüren baute, um nach allen Seiten sehen zu können. Am Tage verwandelte er sich oft in einen Lachs, und hielt sich in dem sogenannten Farangerfall auf, glaubend, daß die Asen nicht leicht ein Mittel finden würden, ihn mitten im Falle zu fangen. Einst, als er in seinem Hause vor einem Feuer saß, und einiges Garn zusammen flocht, so wie man seitdem Fischernetze strickt, erblickte er die Asen von ferne nahen. Odin hatte nemlich von seinem Sitze Hlidskjalf bemerkt, wo sich Loke aufhalte. Dieser sprang nun sogleich als Lachs in den Fluß, nachdem er zuvor das Netz in das Feuer geworfen. Als die Asen zu Lokes Haus kamen, ging der Weiseste von ihnen, Quaser, zuerst hinein, und wie er die Asche des verbrannten Garns im Feuer sah, merkte er, daß dieß eine Einrichtung zum Fischfange sey. Die Asen nahmen daher Hanf, und machten ein Netz auf dieselbe Art, wie sie in der Asche sehen konnten, daß es Loke gemacht habe, gingen dann zum Flusse und

warfen es in den Farangerfall, um damit den verwandelten Loke zu fangen. Thor hielt das Garn an der einen Seite, und alle übrigen Asen zogen an der andern. Loke schlüpfte in seiner Lachsgestalt fort, und legte sich zwischen zwei Steine, doch merkten die Asen, daß etwas Lebendiges vorhanden wäre. Sie warfen das Netz zum zweitenmal aus, und banden zugleich ein großes Gewicht daran, daß unmöglich unten etwas entwischen konnte. Loke zog dem Garne voran, und da er sah, daß der Auslauf des Flusses in das Meer nahe war, sprang er über das Netz in den Sturz zurück. Die Asen gingen daher wieder hinauf zum Wasserfall, theilten sich in zwei Haufen, und Thor watete mitten im Flusse nach dem Meere zu. Loke hatte nun die Wahl, entweder mit Lebensgefahr in das Meer zu ziehen, oder wieder über das Garn zurück zu springen. Er that das letztere mit vieler Behändigkeit, ward aber dennoch von Thor ergriffen, der ihn erst am Schwanze recht fassen konnte; daher ist der Lachs nach hinten zu spitz. Jetzt war keine Gnade mehr für Loke zu hoffen. Die Götter brachten ihn in eine Höhle, und richteten drei Felsenstücke in die Höhe, durch die sie Löcher schlugen. Dann nahmen sie Lokes Söhne Vale und Narve, verwandelten den erstern in einen Wolf, und ließen ihn seinen Bruder zerreißen. Mit den Därmen des Zerrissenen banden sie Loke über die drei Felsenspitzen, so daß eine unter seinen Schultern, die andere unter den Lenden, und die dritte unter den Kniekehlen stand; worauf sich die ihn fesselnden Därme seines Sohnes in eiserne Ketten verwandelten. Die Göttin Skade, deren Vater Thiasse wegen der geraubten Iduna (s. d. Art.) durch Lokes Veranlassung von den Asen erschlagen wurde, und die ihm deshalb ewige Rache geschworen, hängte eine giftige Schlange über ihn auf, von welcher das Gift in sein Angesicht hinabtröpfelt. Doch sitzt seine Gattin Sigyn bei ihm, und bemüht sich, das Gift mit einer Schale aufzufangen. Wenn aber das Gefäß voll wird, und sie es hinwegtragen muß, tropft unterdessen das Gift in Lokes Gesicht, wobei er sich so gräßlich windet, daß die ganze Erde zittert und bebt. Dies ist die Ursache des Erdbebens. So muß nun Loke liegen bis zum Untergange der Welt. Dann aber wird er frei, vereinigt sich mit dem Fenriswolf, der Mid-

gardschlange, dem Riesen Hrymer und allen Hrymthussen oder Eisriesen, und streitet gemeinschaftlich mit den Muspelsöhnen unter Surturs Anführung gegen die Asen. Er und Heimdal erlegen einander zu gleicher Zeit. — Nicht ungegründet ist Thorlacius Meinung, daß Loke, der in der Edda eine so wichtige Rolle spielt, aus drei Gesichtspunkten zu betrachten sey; nemlich als Mensch, als mythologischer Gott, und als Naturgott. Als Mensch gehört er zu dem Geschlechte der Jöten oder Jetten, also zu dem frühesten Völkerstamme des Nordens. Dadurch, daß er sich dann in das Geleite der eingewanderten Asen begibt, und mit ihnen Freuden und Leiden theilt, erhält er mythische Bedeutsamkeit, in welcher er das Princip des Bösen darstellt. Als Naturgott ist er das Feuer; darum wird er auch die Hauptursache des Unterganges der Götter und der ganzen Welt, die einst durch Feuer vergehen soll. Diese Personifikazion des Feuers bestätiget nicht nur der Name Loke oder Loge, der wie das Dänische Wort Lue eine Flamme bedeutet, sondern es zeigt sich dieselbe auch aus der oben erwähnten Mythe, wo Loge, der den Loke im Essen übertrifft, niemand anderer als das Feuer selbst ist. Freilich ist es sonderbar, daß hiebei eine und dieselbe mythische Person in zwei gegen einander handelnde Wesen aufgelöst erscheint; allein, da es in jenem Mythus offenbar nur auf ein symbolisch-deutungsvolles Ende hinausläuft, so darf es uns nicht befremden, zu diesem Zwecke die Doppelnatur eines symbolischen Individuums getrennt wirken zu sehen.

Lollus, Lällus oder Lullus, ein Götze in der Gegend von Schweinfurth, dessen ehernes Bild in einem eingezäumten Haine stand. Er war in Jünglingsgestalt, fast ganz nackt, nur um die Lenden hatte er eine Bedeckung; sein Haar war kraus, und um den Hals hing über die Brust ein Kranz von Mohn. Mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand faßte er seine Zunge, mit der Linken hielt er einen Becher Wein, in welchem Kornähren waren. Das Volk opferte ihm zu gewissen Zeiten Kornähren und Trauben. Er scheint daher ein Fruchtgott gewesen zu seyn.

Loos. Sowohl bei Teutschen als Slaven war Loos und Loos-

werfen ein Hauptbestandtheil des Götterdienstes. Die Germanen des Tacitus beobachteten hiebei folgenden, auch von den spätern Teutschen mit geringen Veränderungen angenommenen Gebrauch. Man schnitt eine Ruthe von einem Fruchtbaume ab, zertheilte sie in Zweige, und unterschied diese mit gewissen Zeichen. Diese Hölzlein wurden dann aufs Gerathewohl auf ein weißes Kleid hingeworfen; worauf bei öffentlicher Berathschlagung der Priester — bei häuslicher oder privater der Hausvater — ein Gebeth an die Götter verrichtete, zum Himmel schaute, jeden Zweig dreimal aufhob, und nach dem Zeichen, welches darauf war, auslegte. War es ungünstig, so unterblieb für denselben Tag die Berathung und das beabsichtigte Geschäft; im entgegengesetzten Falle aber mußte noch die Weissagung (s. d. Art.) hinzukommen. Die Skandinavischen Völker hatten wahrscheinlich dieselbe Art des Looses, denn die Stelle der Zweige vertraten bei ihnen die Runenstäbe (s. Runen). Bei manchen Teutschen der spätern christlichen Zeit wurde das Loos nicht nur nach alter Weise mit Zweigen, sondern auch durch Aufschlagen der Psalter und Evangelienbücher erforscht, welches man die Loose der Heiligen nannte. Bei den Slaven waren die verschiedenen Arten des Looses wie bei den Teutschen größtentheils auf Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe) gegründet.

Löwe. S. Adler.

Luibegeld. Unter diesem Namen kommen im Polnischen Heidenthume Göttinnen vor, welche nach der Sage allen Dinkel- oder Speltsamen in einer Eichelschale oder Hülse nach Polen brachten.

Luna, der Mond, wurde nach Cäsars und Tacitus Berichten von den Germanen göttlich verehrt. Ob man sich unter dieser Römischen Benennung den Nordischen Mani (s. d. Art.) oder eine andere Mondesgottheit denke, ist im Grunde einerlei; denn die erste Idee jener Verehrung liegt doch immer in dem wohlthätigen Einflusse des Mondesgestirnes auf die Erdenwelt. Daher sagt Cäsar, daß die Germanen nur jene Gottheiten verehrten, deren Einfluß ihnen sichtbar wohlthätig wäre, als: Sol (Sonne), Luna (Mond)

und Vulkanus (Feuer); offenbar ein Naturdienst, dem überhaupt die Völker in ihrer Kindheit zugethan waren.

Lyna. S. Hlyn.

Lyngve. S. Fenris.

M.

Macocha (spr. Mazocha: Stiefmutter). So heißt eine der merkwürdigsten unterirdischen Höhlen in Mähren, in dem ostnördlich von Brünn gelegenen Gebirge. Nach Schwoy's Topographie von Mähren ist die obere Oeffnung im Durchschnitte 53 Klafter lang und 35 Klafter breit, die Tiefe aber bis auf den Grund beträgt 162 Klafter. Die Seitenwände sind sehr ungleich, mit vielen hervorragenden lockern Felsenstücken, die das Befahren dieses Abgrundes sehr gefährlich machen. Unten ist der Boden uneben, mit allerlei Gras bewachsen, und von einem aus mehreren Quellen entstandenen Bache durchflossen, der eine Stunde davon (denn so weit fließt er unter der Erde) zu Tage kommt, Punka heißt, und dann in die Zwitta fällt. Es gibt da Fischottern, Frösche, Schnecken, Nachteulen, und eine Menge der mannigfaltigsten Insekten. Auch ziehen sich in der Tiefe von den Seiten des Grundes mehrere Höhlen nach verschiedenen Richtungen fort. Der Name Macocha (Stiefmutter) soll von einer Stiefmutter herrühren, die ihren kleinen Stiefsohn in diesen Abgrund stürzte, dann aber, da ein zufällig lauschender Jäger die Unthat verrieth, von dem ergrimmten Landvolke selbst hinabgeworfen wurde. Auch weiß die Mährische Volkssage von Lindwürmern (s. Art. Lindwurm), die sich in diesem Erdschlunde aufhielten; wie denn überhaupt an seltsam gestaltete Oertlichkeiten die meisten Sagen geknüpft sind.

Magni (Stärke), ein Sohn des Skandinavischen Gottes

Thor und der Riesin Jarnsaxa. Schon als Kind von drei Jahren war er im Stande, den von Thor erschlagenen Riesen Hrugner, den keiner der Götter zu bewegen vermochte, von der Stelle zu bringen. Er und sein Bruder Modi (Lebens- oder Triebkraft) bleiben auch nach der Götterdämmerung (s. d. Art.) übrig, erben des Vaters Hammer Mjölner, und nehmen überhaupt Theil an der neuen Einrichtung und Ordnung des Weltalls.

Mahr. S. Alp.

Maidlberg oder Magdberg (Mähr. Djewěj hrad), ein hoher Berg mit Burgruinen in Mähren, eine Stunde von Nikolsburg. Der Name sowohl als die Beschaffenheit des Berges lassen die heidnische Wichtigkeit dieser Stätte vermuthen. Sicher wurde hier die Liebesgöttin Krásopanj (s. d. Art.) verehrt, und durch diese die Benennung des Berges veranlaßt. Mit weniger Wahrscheinlichkeit wird folgende Sage als Namensgrund angegeben: Bertha, die Gattin des sehr mißgestalteten Burgherrn Hartneid, hatte mit einem Vetter des letztern im Ehebruche Drillingstöchter erzeugt. Hartneid ließ die Mutter tödten, und entfernte sich von der Burg; die Erziehung der drei Mädchen dem Zufalle und einem alten Mönche überlassend. In wilder Ungebundenheit wuchsen die drei Verlassenen auf, und obgleich schön an Körper, waren sie doch häßlich an Seele; Tücke und Bosheit waren die Hauptzüge ihres Charakters. Als sie zu Jungfrauen herangereift waren, und nach dem Willen ihres Namensvaters in die Welt gehen sollten, kam die älteste, Lucretia, nach Wien, an den Hof des Herzogs von Oestreich; die zweite, Gertrude, trat bei der Markgräfin von Mähren als Hoffräulein ein; und die dritte Walpurga, wurde am Hofe des Königs von Böhmen untergebracht. Nach zwei Jahren mußten alle drei auf Hartneids Befehl wieder nach Hause kehren. Jetzt theilten sie sich die Schicksale und Abendtheuer mit, die jede während der Zeit der Trennung zu bestehen hatte. Zuerst erzählte Lucretia; sie rühmte sich, den Herzog von Oestreich zur Untreue an seiner Gemahlin verleitet, und ihn dann, weil seine Liebe abgenommen, durch ihren neuen Buhlen,

des Herzogs Edelknaben, ermordet zu haben; der Edelknabe aber, von Genuß und Gewissensbissen erschöpft, hätte dann selbst den Tod in den Wellen gesucht und gefunden. Hierauf erzählte Gertrude, wie sie nicht von Geschlechtsliebe, sondern nur von Habsucht und Eitelkeit getrieben, den Markgrafen und viele Edle zu fesseln und dahin zu bringen wußte, daß sie ungeheure Summen an sie verschwendeten, ohne dadurch zu ihrem Zwecke zu gelangen. Das ganze Land sey verarmt, und viele von ihren Anbetern, um Alles gebracht, hätten sich selbst dem Tode geliefert. Endlich nahm Walpurga das Wort. Diese hatte sich unwissend mit ihrem wahren Vater, Hartneids Vetter, in ein Liebesverhältniß eingelassen. Einst sagte sie ihm ihren Familienamen, und er, von natürlicher Scheu ergriffen, entfloh, ohne sich zu entdecken. Aus Rache gegen den Flüchtling und das ganze Männergeschlecht, schloß sie mit Satan einen Bund, ließ den ungetreuen Liebhaber (ihren Vater) martervoll sterben, und verwandelte ihre sonstigen Verehrer am Böhmischen Hofe in Hirsche, Bären, Wölfe u. s. w. Kaum hatte Walpurga ihre Erzählung geendet, als sie ihren Schwestern versprechen mußte, sie auch in der bevorstehenden Walpurgisnacht (s. d. Art.) in die Hexenversammlung zu führen, und ihre Aufnahme in den Satansbund zu bewirken. Als nun der bestimmte Tag angebrochen war, und Walpurga alle Vorbereitungen zu dem schauerlichen Hexenfeste getroffen hatte, schlichen sich in der Nacht die drei Schwestern zum Burgpförtchen hinaus, und nicht ferne davon, gleich unter dem Schloßberge fing Walpurga ihre Beschwörung an. Allein denselben Augenblick, als sie die Zauberformeln aussprach, erzitterte furchtbar die Erde, ein seltsamer Schein beleuchtete die Gegend, und die drei Mädchen erstarrten zu leblosen Steinen. Selbst das kleine Hündchen Lucretiens, das seiner Gebieterin nachgelaufen war, wurde verwandelt. Noch jetzt sieht man die Steingestalten an der nordöstlichen Seite des Schloßberges, und von Geschlecht zu Geschlecht pflanzt sich die Sage von den drei verwünschten Jungfrauen fort.

Makosch oder Mokosch, bei den Russen der Schutzgott der kleinern Hausthiere, der Schafe und Ziegen.

Makosla. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mähren den Regen, oder vielmehr eine Gottheit desselben verehrt haben.

Mälar-Wäner- und Wettersee. Ungemein groß war im Schwedischen Alterthume die religiöse Wichtigkeit dieser drei Seen. Am Mälarsee war der Landstrich, den Odin vom Schwedenkönig Gylfe verlangte, und wo er die nach seinem eigentlichen Namen Sigge benannte Stadt Sigtun (Sigges Wohnung) baute. Dadurch erhob sich auch für spätere Zeiten die Halbinsel Uppland zwischen der Dala-elf und dem Mälarsee zum Hauptsitze des Schwedischen Heidenthums. Auch wird die Heiligkeit des Mälarsees durch die Sage von seiner Entstehung (s. Art. Gefion) noch mehr bestätiget. Nicht minder wichtig in dieser Beziehung waren der Wäner- und Wettersee. Beide hatten wahrscheinlich durch ihre Naturwunder die Aufmerksamkeit der Priester und des Volkes auf sich gezogen. Beide sind durch den Berg Billingen getrennt, der voll Versteinerungen ist, beide hängen durch unterirdische Verbindungen mit dem Meere zusammen. Der Wäner steigt und fällt nach dem Volksglauben alle 7 Jahre; 24 Flüsse strömen hinein, die einzige Gota-elf heraus. — Noch bedeutsamer erscheint der Wettersee, der schon den Namen von Geistern (Vettur) hat. Darin ist eine Insel, Wisingsey, worauf zwei Kirchen stehen. Unter der einen ist eine tiefe Höhle, von der die Sage geht, daß darin der Zauberer Gilbert gebunden liege, weil er sich gegen seinen Lehrer Catill Runske empörte, und dieser ihm zur Strafe Runenstäbe an Hände und Füsse gezaubert habe, wodurch sich Gilbert nicht mehr rühren könne. Das Hinabsteigen in die Höhle war streng verbothen, weil viele darin erstickt sind. Vielleicht ist hier eine verunstaltete Sage von dem gebundenen Loke (s. d. Art.), so wie eine Spur von einer alten Priesterschaft auf Wisings-ey, und zugleich eine Erinnerung an die Zauberkraft der Runen. Das mysteriöse Ansehen des Wettersees wird durch seine Eigenthümlichkeiten noch mehr erhöhet. Der Wettersee gefriert vor dem Februar nicht zu; sein Eis ist wegen beständiger Wirbeln und Strömungen sehr unsicher, so daß schon viele darauf verunglückt sind; der Eisbruch kündigt sich zu

Wisings-ey durch unterirdisches Krachen an. Sein Wasser wird nie getrübt, ist immer hellgrün; oft steigt ein schweifender Nebel daraus auf, den die Leute für ein Meerweib halten; die Fischer aber glauben, es sey manchmal ein nacktes Weib, dessen Haare bis ins Wasser reichen, manchmal ein Schiff, in dem eine Menge vielfärbiger Geister säße. Irrlichter sind häufig am Ufer und auf dem Wasser, und verführen die Schiffer; so auch wandeln um Gilberts Höhle viele Gespenster in Gestalt von Weibern und Pferden umher. Der Wettersee steigt und fällt; jenes bedeutet Theurung, dieses Fruchtbarkeit. So ist auch nicht weit vom See die Hungerquelle; sie tritt vor der Hungersnoth aus, und vor dem Ueberfluß hat sie wenig oder gar kein Wasser; weder Regen noch Wolkenbruch haben Einfluß auf ihr Wachsen. Offenbar ist an diesen Sagen vieles Falsche; aber dennoch enthalten sie den Volksglauben, auf den hier alles ankommt, und der es beweis't, daß nach der National-Idee im Wetter die Wassergeister wohnten, und dieser See im heidnischen Gottesdienste eine unläugbare Wichtigkeit hatte.

Manegarmur. S. Hate.

Mani, Mone (Mond), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Gestirngottes Mundilfare, und Bruder der Sol oder Sunna (Sonne). Beide Geschwister wurden von den Göttern an den Himmel versetzt, damit Mani den Gang des Mondes, Sol aber den, von den Göttern aus Muspelheims Funken geschaffenen Sonnenwagen lenke. Mani schaltet auch über Nye und Nä oder Nyi und Nithi (s. d. Art.), d. i. über Neu- und Viertelmond, und alles, was sich auf den Mond bezieht, steht in seiner Gewalt. Hate oder Manegarmur, ein Riese in Wolfsgestalt, verfolgt ihn unabläßig, um ihn zu verschlingen, was auch beim Weltuntergange (s. d. Art.) geschieht. Auf diesen Glauben wahrscheinlich bezieht sich die altteutsche Sitte, bei einer Mondesfinsterniß zu rufen: Ueberwind, Mond!

Mann oder Mannus, der vergötterte Sohn des ältesten,

aus der Erde entsprossenen Germanischen Gottes und Stammvaters Thuisto oder Teut. Mann soll nach Tacitus drei Söhne gehabt haben, nach deren Namen die Anwohner des Meeres Ingäven, die Mittelteutschen Herminen und die übrigen Istäven genannt wurden. Mone bemerkt, von Thuisto sey der ganze südliche Theil des Teutschen Stammes benannt; im Alterthume wahrscheinlich Teuton oder Tiuton, nach der Völkerwanderung Thiudiskon und Theodiskon, jetzt aber Teutsche. Es liegt, fährt er fort, in diesem Namen der Nebenbegriff einer vormenschlichen oder göttlichen Abkunft; denn erst von Mann kommt der Begriff Mensch, welches Wort vor und in der Völkerwanderung Manniско, nach derselben Menniskо und Menneske, späterhin Menschen lautete. Teutsch und Mensch sind also ursprünglich Beiwörter; jenes bezeichnet das, was vom Teut, dieses was von Mann herkommt, also die Leute, die von ihnen abstammen. Teut, sagt Friedr. Heinr. von der Hagen, ist zugleich die Sonne und der Vater, sowohl überhaupt, als insbesondere des Volkes, und namentlich der Teutonen; eben so ist Teuts Sohn Mann zugleich der Mond, und der Mann im Monde, hierauf der Vater der Mannen und Menschen überhaupt, endlich durch seinen Sohn Hermin der besondere Stammvater der Hermionen, Hermunduren, Germanen und Alemannen. Vergl. Art. Teut.

Mannheim, eine von den neun Welten im Nordischen Glauben, zum Wohnplatze der Menschen bestimmt. In der Ynglinga-Saga, als einem geschichtlichen Werke, ist dieses Mannheim durch Schweden erklärt.

Mardöl. S. Freya.

Markopete, eine Art von Elfen bei den alten Preußen. Sie sind Mittelwesen zwischen den Untergöttern und Menschen, und beinahe dasselbe, was die Schwarzelfen oder Zwerge der Teutschen, von denen sie auch, wie vieles im Preußischen Heidenthume, herrühren mögen.

Markopolen. S. Markopete. Kobolde.

Marowit gehörte bei den Wenden zu den bösartigen Hausgeistern, die den Namen Gasto (s. d. Art.) führten. Er hatte einen Löwenkopf, abgestumpfte Arme mit Schuppen und Federn bekleidet, und einen blumigen Rock. Mone hält ihn für den Wendischen drückenden Alp. Er heißt auch Czernebog Marowit, wobei aber der Zusatz Czernebog blos zur Bezeichnung seiner Bösartigkeit dient; denn alle böse Wesen gehörten bei den Wenden zur Fahne des Czernebog (s. d. Art.).

Mars wurde nach dem Berichte des Tacitus bei den Germanen vorzüglich verehrt. Beim Schwanken einer Schlacht wurden ihm Mann und Roß gelobt, und nach erfochtenem Siege, dem Gelübde gemäß, die Gefangenen geopfert. Ihm wurden auch die Danksagungen dargebracht, wenn ein neues Bundesvolk erworben, oder ein abgefallenes wieder in das gemeinsame Vaterland aufgenommen wurde. Ohne Zweifel ist es der Nordische Odin oder Wodan, dem Tacitus nach Römischer Ansicht den Namen Mars gab. Auch bei den Galliern war Mars ein Hauptgott, und ist ebenderselbe, den sie unter dem Namen Esus oder Hesus (s. d. Art.) verehrten. Unter mehreren Gallischen Beinamen dieses Gottes kommt der Beiname Camulus am häufigsten vor, den einige von dem Etrurischen Camillus, andere von dem Celtischen Cammaon (Kampf) herleiten wollen.

Marssowá Hora (lies: Marschowá H.), d. i. Marsgebirg, heißt eine Kette von Bergen, die in Mähren, in der Nähe des so merkwürdigen uralten Schlosses Buchlau und der Burgruinen von Cymburg sich erheben. Hier soll der Sage nach Mars verehrt worden seyn. Wahrscheinlich wurde diese Römische Benennung erst später auf einen Slavischen Nationalgott übergetragen, oder der Name des Slavischen Götzen hatte mit dem Namen des Römischen Kriegsgottes Aehnlichkeit, und wurde dann mit diesem verwechselt.

Marzena oder Marzanna, eine vorzügliche Slavische Göt-

tin, die bei den Böhmen und Mährern die Bedeutung der Diana, bei den Polen aber jene der Ceres hatte. Marzanna ist nach Mones Meinung einerlei mit der Slavischen Hauptgöttin Siwa (s. d. A.), hängt durch diese mit den Wendischen Göttinnen Dzidzielja und Dziewanna (s. d. Artt.) zusammen, und bildet mit ihnen eine weibliche Götterdreiheit, in welcher Dzidzielja die ernährende, Dziewanna die Geburt= befördernde, und Marzanna die wirklich gebärende Gottheit vorstellt, so daß man daraus auf eine Personifikazion der drei weiblichen Planetenkräfte, Venus, Mond und Erde zu schließen berechtigt wäre. Auch mit der Böhmischen Todesgöttin Morana (s. d. Art.) ist das Wesen der Marzanna verschmolzen, wie auch Diana als Hekate zugleich die Nacht= oder Todesgöttin ist. Aus diesem ergibt sich die vielseitige Bedeutung der Marzanna, nach welcher sie nicht nur die Frucht= und Geburts= sondern auch sogar die Todesgöttin ist. Das Widersprechende hierin löset sich bald, wenn man bedenkt, daß der Mensch selbst, und alles um ihn, von Erde kommt und zu Erde wird, in der Erde also Geburt, Fruchtbarkeit und Tod sich vereinen.

Matergabia, eine Polnische Hausgöttin, welcher von der Hausfrau der erste Laib Brod, der aus der Multe genommen und gebacken war, geopfert wurde. Dieses erste Brod, Taswirzis genannt, durfte niemand als der Hausvater und seine Frau genießen.

Meerfrauen und Meermänner. Auch diese geisterartige Wesen spielten im Volksglauben der Vorzeit eine wichtige Rolle. Nach einer alten Sage zogen einst zwei Fischer in Norwegen einen Meermann aus den Fluthen herauf, bemächtigten sich seiner, und führten ihn zum König Hjorlef. Er sprach aber kein Wort, als bis er wieder in sein eigenthümliches Element zurückgeschickt war. Da ließ er prophetische Töne hören, und auf die Frage, was für einen Mann das beste wäre, antwortete er noch aus der Tiefe:

Kalt Wasser den Augen,
Doch Fleisch den Zähnen,
Leinwand dem Leibe.

Laß mich wieder zur See; –
Ziehe mich Keiner
In Zeiten hernach
Hinauf auf's Schiff
Aus Meeres Boden.

Eine Meerfrau von ungemeiner Schönheit soll der Sage nach einem Dänischen Landmanne auf Samsöe erschienen seyn. Sie sagte die Geburt des Königs Christian IV. vorher, und fügte noch manche Ermahnungen zu einem bessern Leben, und zur Busse hinzu. Auch in Schottland herrscht dieser Glaube, und besonders häufig sind derlei Sagen auf der Insel Man. So erzählt man, daß einst Fischer ein solches Meerfräulein fingen, das bis an den Unterleib der schönsten Frau glich, von da aber in einen großen Fischschwanz mit ausgebreiteten Floßfedern ausging. Es wollte weder essen, noch sprechen. Aus Furcht, daß dem Lande durch ihren Tod ein großes Unglück widerfahren möchte, beschloß man, die dritte Nacht die Thür offen zu lassen, um ihr Gelegenheit zur Flucht zu geben. Mit unglaublicher Geschwindigkeit eilte sie an das Ufer, und stürzte sich ins Wasser. Sogleich umringten sie ihre Gespielinnen, und fragten, was sie unter den Erdenbewohnern gesehen hätte: „Nichts wunderbares", war die Antwort, „als daß sie so dumm waren, das Wasser wegzugießen, worin sie Eier gekocht hatten." Oefters verliebte sich auch ein Meermädchen in einen irdischen Jüngling, und zog ihn zu sich in ihre Korallenburg hinab. Wohl mögen diese so allgemein verbreiteten Vorstellungen ihre Entstehung blos dem Aberglauben, der Täuschung einer ungebildeten, aber doch lebhaften Phantasie, und zum Theil auch den Darstellungen erzählender, im Schimmer des Wunderbaren sich gefallender Dichter zu verdanken haben.

Megingjarder. So heißt der Kraftgürtel des Skandinavischen Gottes Thor; spannt er ihn um, so wächst seine Kraft um die Hälfte. Nach Mone's Auslegung ist dieser Gürtel der ganze Kreis der Ekliptik.

Meldropum. S. Rimfari.

Melusine. Die aus der Mährchenwelt so bekannte schöne Melusine war nach Einigen ein Meerfräulein, nach Andern stammte sie durch ihren Vater von einem Könige von Albanien und einer Fee ab, noch Andere machen sie zu einer Nymphe; die Meisten aber bezeichnen sie als eine mächtige Fee, die sich mit einem Fürsten aus dem Hause Lusignan vermählt hatte. Sie war wie die meisten Feen jener Zeit gezwungen, gewisse Tage des Monats Fischgestalt anzunehmen; alsdann wandte sie alle Sorge an, von keinem Menschen, am wenigsten aber von ihrem Gemahle gesehen zu werden. Aber eines Tages trat ihr Gemahl, der doch gern wissen wollte, was Melusine, so eingeschlossen, vornehme, unvermuthet in das Zimmer, und erblickte sie, halb Weib, halb Fisch, in einem großen Wassergefäße. Melusine stieß einen lauten Schrei aus, und verschwand sogleich. So oft seitdem ein Glied des Hauses Lusignan von einem Unfall bedroht wird, oder ein König von Frankreich auf außerordentliche Weise sterben soll; erscheint sie in Trauerkleidern auf dem großen Thurme des Schlosses Lusignan, das sie hat bauen lassen, und läßt dort Seufzer und Wehklagen hören.

Menja. S. Fenja.

Merkurius war nach dem Berichte des Tacitus ein Hauptgott der Germanen, dem sie die größte Verehrung erwiesen, und ganz allein Menschenopfer brachten. Welche Teutsche Gottheit mit diesem Römischen Namen eigentlich gemeint sey, ist schwer zu bestimmen. Durch das Zeugniß des Paulus Warnefrid wissen wir zwar, daß er Teutsch Wodan geheißen, und allgemein verehrt worden sey; allein um so unerklärlicher ist es, wie die Idee des Römischen Merkurius mit der ganz heterogenen des Teutschen Wodan verwechselt werden konnte. Eben so allgemein war die Verehrung des Merkurius bei den Galliern, und Cäsar sagt, daß er von ihnen als Erfinder aller Künste, als Führer auf Wegen und Straßen, und als Gewaltherr über Geld und Handel verehrt worden sey. Aus dieser Triade folgert Mone, daß Merkurius im Gallischen Glauben als der allgemeine — oder Weltgeist, dann als der Seelenführer, und end=

lich als das Getriebe der lebendigen Welt aufgefaßt war. Gewiß ist es, daß der Gallische Name des Merkurius Teutates gewesen, und er durch Menschenopfer versöhnt worden sey.

Mernt oder Merot war der Pluto oder Höllengott der alten Böhmen und Mährer.

Miche oder Mike hieß der oberste Priester des Wendischen Gottes Prowe (s. d. Art.).

Midgard. Die Erde — heißt es in der Edda — ist kugelrund, und außerhalb von dem Weltmeere umgeben. Längs den Küsten gaben die Götter den Riesen ihre Wohnungen, machten, um die Menschen gegen ihre Anfälle zu schützen, inwendig rund um die Erde eine Verschanzung aus Ymers Augenbraunen, und nannten die so verschanzte Erde Midgard. Midgard ist also zum eigentlichen Aufenthaltsorte für Menschen, so wie Asgard für die Götter, und Jötunheim für die Riesen oder Jetten bestimmt.

Midgardsschlange. S. Jormungand.

Miechutele und Srutis, zwei Farbengötter, die von den Litthauern angerufen wurden, wenn sie in den Wäldern Farbenkräuter für ihre Wolle suchten. Man könnte sie als Gefolge des Gottes Waizganthos ansehen.

Mimer heißt in der Skandinavischen Mythologie der Besitzer des Brunnen, aus welchem Weisheit und Verstand geschöpft werden können. Dieser Brunnen befindet sich an jener Wurzel der Esche Ygdrasil, die sich bis in das Gebieth der Eisriesen erstreckt. Mimer ist ein Muster der Weisheit, weil er jeden Morgen aus der Weisheitsquelle trinkt. Einst kam Odin dahin, und verlangte einen Trunk daraus; allein er erhielt diese Erlaubniß nicht eher, als bis er dafür ein Auge zum Pfande gesetzt hatte. Odin trank, ward weise, sah in die Zukunft, blieb aber einäugig. In Snorro's Heims-

kringla hat der Mythus von Mimer keine Aehnlichkeit mit der in der Edda befindlichen Darstellung. Nach Snorro hatten die Asen früher den Häner als Geißel den Vanen gegeben. Häner, von den Vanen zum Oberhaupte erwählt, benahm sich sehr unklug, so daß die Asen genöthigt waren, ihm den weisen Mimer nachzuschicken, der ihn mit seiner Einsicht leiten sollte. Häner mochte vielleicht noch immer nicht das Gehörige geleistet haben; daher hielten sich die Vanen an seinen Rathgeber Mimer, tödteten diesen, und schickten sein Haupt den Asen zurück. Odin nahm es, balsamirte es ein, sang Zaubersprüche darüber, und brachte es dadurch so weit, daß es mit ihm reden, und ihm die verborgensten Dinge sagen konnte.

Misislaw, ein vergötterter König im Wendischen Glauben, den auch die Mährer als Witislaw (s. d. Art.) verehrten, und der überhaupt ein allgemeiner Slavischer Stammheld gewesen seyn mag. Er gehörte nach dem Wendischen Göttersystem sowohl zur Klasse der Rathgeber oder Razi (s. d. Art.), als auch zu jener der Zauberer oder Zirnitra (s. d. Art.), war daher gut und bös, und hatte somit einen ausgezeichneten Rang, ja war wohl gar der Swantewit selbst, oder doch mit diesem in der innigsten Verbindung. Seine kriegerische Gestalt, und sein in vier Lichtstrahlen ausgehender Hauch beweisen, daß er in der Reihe der Lichtwesen auf einer hohen Stufe gestanden haben muß.

Mist, eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Mita, ein böser Gott im Wendischen Glauben, dessen Gestalt die eines liegenden Hundes war. Dieß läßt vermuthen, daß er Teutscher Abkunft und mit dem Teutschen Höllenhunde Garm (s. d. A.) wohl einerlei war.

Mitodin oder Mitothin (mit Odin), in der Skandinavischen Sage ein Gaukler oder Zauberer, der nach Saxo's Bericht während der Abwesenheit des wahren, göttlich verehrten, aus Gram über die Untreue seiner Gattin Frigga landesflüchtigen Odin

sich selbst für einen Gott ausgab, und die Einrichtung traf, daß man nicht allen Göttern zusammen, sondern einem jeden insbesondere opfern sollte. Als aber der wahre Odin nach Friggas Tode zurück kam, mußte jener die Flucht ergreifen, und wurde in Fünen erdrosselt. Er, Fro, und Vaganoff sollen alle drei zusammen verehrt und abgebildet worden seyn. Mitodin in der Mitte, mit Strahlen um das Haupt, Fro zur Rechten mit einer Mütze, beide mit aufgehobener Linken, Vaganoff zur Linken, mit einem Schwerte in der Hand und einem Federbusche auf dem Haupte. Offenbar bezieht sich diese Abbildung auf die Skandinavische Götterdreiheit Fro, Thor und Wodan, die in dem großen Tempel zu Upsala (s. d. A.) verehrt wurden; obschon nicht ersichtlich wird, wie Thor mit dem Mitodin, Wodan mit Vaganoff verwechselt wurden. Die Benennung Mitodin ist kein eigener Name, sondern bezeichnet nur denjenigen, der sich für Odin ausgab, mit Odin herrschte und göttliche Ehre genoß, und für welchen wohl die Benennung Nebenodin passender wäre. Als die Götter in Byzanz den in Rußland um die Fürstentochter Rinda werbenden Odin wegen seines unwürdigen Betragens verbannt, und an seine Stelle den Oller oder Uller (s. d. A.) gewählt hatten, wurde auch diesem der Name Mitodin beigelegt. Vergl. Odin.

Mjölner (Zermalmer), nach der Skandinavischen Mythologie Thors berühmter Hammer, vor welchem Riesen und Zauberer zittern; ein Meisterstück des Zwerges Sindri (s. d. Art.). Thor konnte mit dieser Waffe alles zertrümmern, und warf er damit nach etwas, so traf er es sicher; dabei kehrte der Hammer nach dem Wurfe von selbst wieder zurück, und konnte auch nach Belieben des Besitzers so klein werden, daß er sich bequem in die Tasche schieben ließ. Der einzige Fehler daran war ein zu kurzer Schaft, welches dadurch geschah, daß während des Schmiedens der Blasbalgzieher die Hand vom Blasbalge hob, um eine Bremse aus dem Gesichte zu jagen, wodurch der Blasbalg einen Augenblick stehen blieb, und der Hammer jenen Fehler bekam. Eine hemmende Eigenheit war es auch, daß selbst Thor den Schaft nicht fassen konnte, wenn er nicht zuvor seine Eisenhandschuhe angezogen hatte. Da Thor der eigentliche Don=

nergott im Nordischen Glauben war, so mag wohl der alles zermalmende Hammer nichts anderes als den physischen Donner (Bliz) in seinen Wirkungen bedeuten.

Mladka. S. Libussa.

Modeina und Ragaina, zwei Polnische Waldgötter, in deren Obhut Haine und Waldungen standen.

Modgudur (Götterfeindin), nach der Skandinavischen Mythologie eine Jungfrau, welche die Höllenbrücke über den Fluß Gjall bewacht. Alle Todten müssen über diese Brücke in die Wohnungen der Unterwelt ziehen.

Modi (Lebenskraft), ein Sohn des Skandinavischen Gottes Thor und Bruder des Magni (s. d. Art.).

Modla, ein Berg in Mähren, unweit des Schlosses Buchlau im Hradischer Kreise. Der Name heißt auf Teutsch Götze, Abgott, und läßt auf heidnischen Gottesdienst schließen; was auch durch die hier befindlichen Ruinen, die man für Ueberreste eines heidnischen Tempels hält, und durch die häufigen Wallfahrten zu der hier erbauten Kirche der heil. Barbara bestätiget wird. Denn bei Verbreitung der Christuslehre war es Klugheitsregel, die Wichtigkeit vorzüglicher heidnischer Opferstätten auf das Christenthum zu übertragen, und auf der Stelle heidnischer Tempel, und oft aus diesen selbst christliche Kirchen zu bauen.

Mödsognir oder Montsogner. S. Durin.

Mojemonat, der Wonnemonat oder Mai bei den alten Teutschen.

Monate. Die Teutschen benannten ihre Monate theils nach gewissen Göttern, theils nach gottesdienstlichen Gebräuchen, theils auch nach den jahrszeitlichen Veränderungen in der Natur. Der Jänner

hieß bei den Skandinaviern Thorsmonat vom Gotte Thor; Karl der Große gab ihm den Namen Wintermonat. Den Februar nannten die Norder Goyemonat von der Schwedischen Göttin Go oder Göya (s. d. Art.); Karl der Große gab ihm den noch jetzt üblichen Namen Hornung, d. i. Kothmonat (vom altteutschen Hor, Koth, Schmutz), weil es in diesem Monate wegen des Thauwetters gewöhnlich kothig ist. Der März hieß Blidemonat; Karl der Große nannte ihn Lenzmonat. Der April erhielt von der Feyer des Gottes Easter oder Ostar (s. d. Art.) den Namen Ostarmonat; und da gerade in diese Zeit das christliche Pascha fiel, so wurde auch dieses Fest Ostarn oder Ostern, und der April Ostermonat im christlichen Sinne des Wortes genannt. Der Mai hieß fast allgemein Mojemonat (Wonnemonat). Der Juni war bei den Skandinaviern nach der Göttin Freya — Freyamonat benannt; Karl der Große nannte ihn Brachmonat. Den Monat Juli nannte man Rödmonat, vielleicht von irgend einer Gottheit; Karl der Große nannte ihn Heumonat. Der Monat August hieß Weird- oder Weidemonat, d. i. Unkrautmonat, weil das Unkraut zu dieser Zeit über Hand nimmt; Karl der Große gab ihm den Namen Aerntemonat. Der September hieß Haligmonat, der heilige Monat, von den Opfern in der Herbstnachgleiche; Karl der Große nannte ihn Herbstmonat. Den Oktober nannte man Winterfyllith (Winter-Vollmond); Karl der Große hieß ihn Weinmonat. Der November hatte den Namen Blotamonat, d. i. Blut- oder Opfermonat, weil man die Opferthiere, welche auf die Winterwende geschlachtet wurden, zu dieser Zeit den Göttern gelobte; von Karl dem Großen ward er Windmonat genannt, und kommt noch sonst unter der Benennung Wintermonat vor. Der Dezember erhielt von dem Juelfeste (s. d. Art.) den Namen Juelmonat, Karl der Große nannte ihn Heilmonat; später ward die Benennung Christmonat gewöhnlicher. — Bei den Angelsachsen hieß der erste Monat Giuli oder äftera Geola, d. i. nach Giuli; und hatte seinen Namen von dem Juelfeste, welches im vorhergehenden Monate (Dezember) gefeiert wurde. Der zweite hieß Solmonat, von den Kuchen, welche man zu dieser Zeit opferte.

Der dritte wurde Rhedmonat genannt, von einer Göttin Rheda, welche darin ihre Opfer hatte. Diese Rheda ist vielleicht eben dieselbe Göttin, von welcher bei andern Teutschen der Monat Juli den Namen Rödmonat hatte. Der vierte Monat hieß Eosturmonat von einer Göttin Eostre, obgleich andere den Namen Eastre oder Ostar einer männlichen Gottheit geben. Der Monat Mai hieß Tri-milchi, weil im Mai die Kühe dreimal gemolken wurden. Dann folgten der erste und zweite Lida; dieser Name bedeutet eigentlich soviel als gelinder Monat, und wurde deshalb dem Juni und Juli gegeben, weil sie für Land- und Seefahrt die besten sind. Die Namen der übrigen Monate sind die schon oben angegebenen. Das Wort Monat selbst ist von der altteutschen Benennung des Mondes, Mane oder Mone, genommen.

Mond. Die ältesten Teutschen, die nach Cäsars und Tacitus Berichten blos die Gestirne und Elemente verehrten, betheten nebst Sonne, Feuer und Erde auch vorzüglich den Mond an. Später stellte man ihn unter dem Namen Mani als eine freundliche Frauensperson vor, die einen kurzen Rock und in der Rechten das Bild des Mondes hatte; den Kopf bedeckte eine Kappe von einem Thierkopfe, woran die langen Ohren sichtbar waren, und an den Füssen befanden sich Schnabelschuhe. Wohl dürfte hier die Benennung Mani von dem Skandinavischen Mondeslenker Mani (s. d. Art.), die weibliche Gestalt aber aus der Griechisch-Römischen Mythologie entlehnt seyn. Von Mani, d. i. dem Monde als Gottheit wurde der zweite Wochentag Manitag oder Montag genannt.

Montag war bei den meisten Slaven, vorzüglich den Pommern und Wenden, der heilige Wochentag. Die Sonntagsfeier kam erst mit dem Christenthume auf.

Moor-Jungfern. Auf der Rhöne, (einem merkwürdigen Gebirge, theils zu dem Fürstenthume Eisenach, theils zum Königreiche Bayern gehörig) ist ein Sumpf, genannt das rothe Moor. Nach der Volkssage stand daselbst vor Zeiten ein Dorf, Namens Pop-

penrode, das ist nunmehr versunken. Auf der Moorfläche schweben bei Nacht Lichtchen, das sind Moor-Jungfern. An einem andern Orte daselbst liegt auch das schwarze Moor, schon in alten Urkunden so genannt, und die Sage weiß auch hier von einem versunkenen Dorfe, von welchem noch ein Steinpflaster übrig ist, Namens: die steinerne Brücke.

Moosleute sind im Teutschen Aberglauben Männlein und Weiblein, die auf der Heide oder im Gehölze an dunkeln Oertern hausen, auf grünem Moos liegen, und um und um mit Moos bekleidet sind. Diese Moosleute sind es, auf welche der wilde Jäger (s. Art. wüthendes Heer) wie auf ein Wild vorzüglich Jagd machen soll.

Morana oder Morena (unschwer erinnert man sich hier an das Lateinische morior, mori), die Göttin des Todes bei den alten Böhmen. Sie singt und schläfert den Menschen zum Tode ein, der in Bezug auf den Schlaf die schwarze Nacht (noc černá) genannt wird. Die Seele ist nach Böhmischem Glauben im Blute, und fliegt beim Sterben als Vogel aus dem Munde, setzt sich dann auf die nahen Bäume, und verscheucht durch ihr unstätes Herumirren die andern Vögel und Thiere, bis der Leib verbrannt ist, wornach sie endlich zur Ruhe gelangt. Morana ist mit Marzena einerlei, und kann als Gegensatz der Frühlings-Göttin Wesna folgerecht auch den Herbst oder Winter bedeuten, so wie überhaupt die Ideen dieser Jahrszeiten mit jener des Todes in dem Böhmischen Heidenthume nahe verbunden erscheinen. In dem Namen dieser Göttin liegt nicht blos der Begriff des Todes, sondern auch des Dunkeln, Schwarzen, Schmutzigen, wie wir es an der Erde sehen. So aufgefaßt, und in ihrer Identität mit Marzena ist sie Erde, Geburt und Tod zugleich, wodurch die empirische Wahrheit, daß der Mensch und was ihn ernährt von Erde kommt und zu Erde wird, wie zu einem religiösen Axiom erhoben sich darstellt. Wie Morana dem Frühling entgegensteht, so wird andrerseits ihr Fest hier und da noch bis jetzt im Frühling gefeiert, besonders in Schlesien und in

der südlichen Lausitz. Es ist das Todtenfest, wobei das Bild des Todes mit allerlei sinnvollen Gebräuchen hinausgetragen, und in das Wasser geworfen wird. Bei dieser fröhlichen Feier ist sie eigentlich das Wesen der Marzena, die aufthauende, frei gewordene Erde, und der Tod ist der Winter, der im Wasser untergehen muß, zur Strafe, daß er es früher zu Eis erstarret, und damit auch die Erde gefesselt hat. In Mähren hatte, und hat zum Theil noch jetzt diese Sitte am fünften Sonntag Quadragesimä (in andern Ländern am Sonntag Lätare) Statt, der auch deshalb in der Volkssprache der Todtensonntag genannt wird. Eine weibliche, an einer Stange befestigte Puppe, den Tod oder die Marzena vorstellend, wird von kleinen Mädchen unter mancherlei lächerlichen Verwünschungen und Gesängen in einen Fluß oder Sumpf geworfen, oder auch an einen Baum gehängt. Darauf tragen sie einen grünenden Zweig, der mit gefärbten Eierschalen, Bändern, Flittergold u. s. w. geziert ist, wie zum Triumph des besiegten Todes, durch das Dorf und in die nahe gelegenen Oerter, bitten die Insassen um kleine Geschenke, und singen dabei eine, schon vor Jahrhunderten übliche Weise, die so beginnt:

Smrt nesem z města,
Léto do města ꝛc. ꝛc.
Den Tod tragen wir aus der Stadt,
Den Sommer in die Stadt.

Středowský glaubt wohl irrig, daß diese Volksfeier zum Andenken der am Sonntag Lätare im Jahre 965 vollzogenen Taufe des Polnischen Herzogs Miecislaus eingeführt wurde, gleichsam als sey durch das Christenthum der ewige Tod oder die Verdammniß vernichtet worden; sie ist vielmehr ein Fest, dessen Ursprung in das früheste Heidenthum fällt, und das offenbar zu den Jahresfesten gehört.

Morskoj Czar (Meerfürst), der oberste Wassergott im Russischen Glauben, von dem sonst nichts als dieser Name bekannt ist.

Mumim. S. Hugin.

Mummel-See. So heißt der Sage nach ein See, der im Schwarzwalde, nicht weit von Baden, auf einem hohen Berge liegt, und unergründlich tief ist. Wenn man Erbsen, Steinchen u. dgl. in ungerader Zahl in ein Tuch bindet, und hinein hängt, so kommen sie in gerader Zahl heraus, und umgekehrt, war die Zahl gerad, so wird sie ungerad. Wirft man einen oder mehrere Steine hinunter, so trübt sich der heiterste Himmel, und es entsteht ein schreckliches Ungewitter, mit Schlossen und Sturmwind. — Als einst mehrere Hirten ihr Vieh bei dem See hüteten, stieg ein brauner Stier aus demselben heraus, und gesellte sich zu den übrigen Rindern; bald kam aber ein kleines Männlein nach, und trieb den Stier wieder in den See zurück. — Ein Herzog von Würtemberg ließ den See befahren, um dessen Tiefe zu ergründen. Als aber die Messenden schon neun Zwirnnetz hinuntergelassen, und immer noch keinen Boden gefunden hatten, so fing das Floß gegen die Natur des Holzes zu sinken an, so daß sie von ihrem Vorhaben ablassen, und auf ihre Rettung bedacht seyn mußten.

Mundilfare (Achsebeweger), nach der Skandinavischen Mythologie ein Gestirngott, der zwei so schöne Kinder hatte, daß er den Sohn Mani (Mond), und die Tochter Sol oder Sunna (Sonne) nannte. Ueber diesen Hochmuth aufgebracht, nahmen die Götter die beiden Geschwister, und versetzten sie an den Himmel, damit sie abwechselnd den Erdkreis umwandeln, und die Jahreszeiten bezeichnen. S. Alfadur, Mani, Sol.

Muspel, Muspelheim (Feuerwelt), nach der Skandinavischen Mythologie die südliche Welt, die durch Alfadurs Macht in dem urchaotischen Ginungagap aus den abgesonderten warmen — so wie die nördliche Welt Niflheim (Nebelwelt) aus den abgesonderten kalten Theilen entstand. Muspelheim ist licht und heiß, und so voll brennender Strahlen, daß niemand, der nicht hingehört, die Hitze aushalten kann. Der Beherrscher dieser Welt ist Surtur,

der Schwarze. Er hat ein flammendes Schwert, und sitzt an der Gränze, sein Reich zu bewachen. Bei dem Untergange der Welt (s. Ragnarokr) dringt er in das Götterreich ein, besiegt die Asen in einer entscheidenden Schlacht, und läßt dann die ganze Welt durch Feuer vernichten. Das heiße, lichte Muspelheim ist der Gegensatz des eiskalten, umnebelten Niflheim. Durch die aus Muspelheim nach Niflheim hinübergeflogenen Funken wurden die Eiszapfen befruchtet, und so das erste lebendige Geschöpf, der Riese Ymer, erzeugt.

Muspelleute oder Muspelsöhne, nach der Skandinavischen Mythologie die Bewohner von Muspelheim, die am Ende der Welt unter Surtur's Anführung gegen die Asen streiten, und sie besiegen.

Myrkheim, eine von den neun Welten im Skandinavischen Glauben, zum Wohnorte der Zwerge bestimmt. S. Welten.

BINDING SECT. APR 10 1986

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

BL
850
M98
1827
v.1